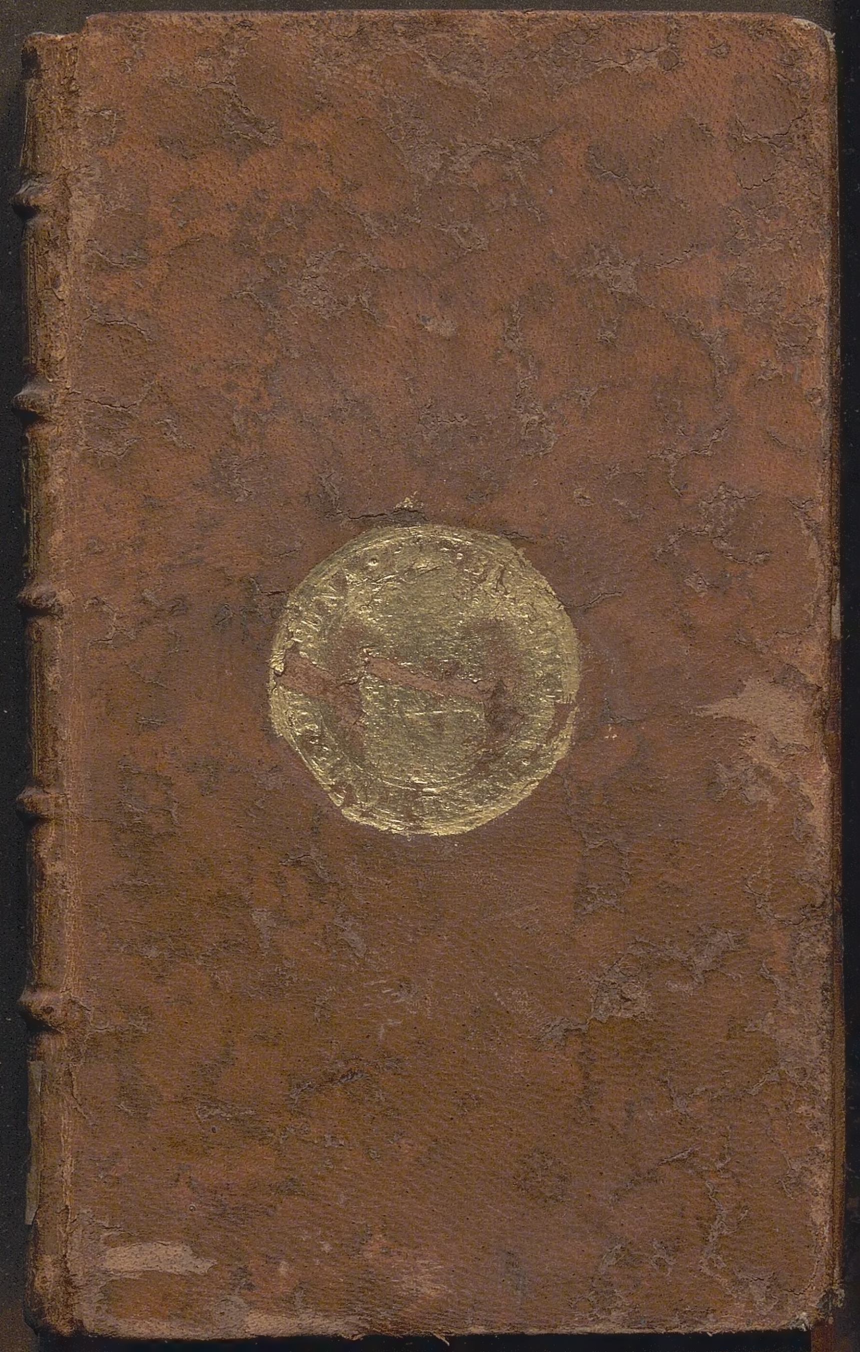






55=8

[illegible] 86-B
N. 242

ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX,

AVEC

DES INSTRUCTIONS FACILES

pour aprendre à les bien jouer.

Oui, le plaisir est le prix du travail;
Et le travail du plaisir est l'excuse;
Il faut, ami, que le Sage s'amuse:
Dans l'âge d'or l'homme ainsi fit son bail.

NOUVELLE EDITION.

Augmentée, & mise en meilleur ordre.

SECONDE PARTIE.



A AMSTERDAM.

M. DCC. LX.



LE JEU DU BILLARD, AVEC SES REGLES.

SECONDE PARTIE.

ON sçait que ce Jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que de bien d'autres ; il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes ; la premiere signifie un Jeu honnête & d'adresse, qu'on joue sur une table, où l'on pousse des *boules* dans les *blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, & selon certaines Loix & conditions du Jeu ; telle est la définition du jeu du *billard*.

Il signifie en second lieu la grande *Table* couverte d'*etoffe verte*, sur laquelle on joue & on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins, & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *billard* en troisieme lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *billes* ; il est ordinairement du bois de *gayac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*yvoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes*, ſont des boules d'yvoire ou de bois; avec leſquelles on joue au *billard*.

Pour les *blouſes*, ce ſont des trous d'un *billard*, dans leſquelles on pouſſe les *billes*; & la grande adreſſe du *billard*, eſt de pouſſer la *bille* de ſon adverſaire dans la *blouſe*.

Après avoir été inſtruit des particularités dont on vient de parler, il eſt bon, quand on veut jouer au *billard*, & pour y finir promptement les diſputes qui peuvent y ſurvenir, de conſulter ce qui ſuit.

Regles du Jeu du Billard ordinaire.

I. LEs parties ordinaires ſe jouent en ſeize points, & ſe paient deux ſols ſix deniers au jour, cinq ſols à la chandelle; ſi elles ſont remiſes, elles ſe paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend afin de pouvoir décider ſi un Joueur a joué la bille de ſon homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit ſe tire au plus près de la bande du bas du billard & celui qui s'y met le plus près, donne l'acquit.

IV. L'acquit ſe donne & ſe tire à hauteur de corde d'un ſeul coup de billard, ſi un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard, chaque maître aura ſoin de tirer une raie de niveau à chaque coin de ſon billard, entre les deux quelles raies les Joueurs ſeront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne ſon acquit, eſt maître de ſa bille juſqu'à ce qu'elle ait paſſé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit ſe blouſe dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir paſſés, il perd ſon acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne ſon ac-

quit revient en deçà des milieux après avoir touché la bande d'enhaut ou les fers, l'acquit eſt bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre ſa bille après l'avoir touchée droite, ſoit qu'elle paſſe les milieux ou qu'elle ne les paſſe pas

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'eſt à dire, quand on touche les deux billes du bout de l'inſtrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue ſans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, blouſe ou fait ſauter ſa bille, il perd trois points.

XIV. Si un Joueur blouſe ſa bille ſeule ou la fait ſauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouſe ou les fait ſauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille ſeule de celui contre qui il joue, ou la fait ſauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur ſouffle ſur ſa bille roulante, il perd deux points; s'il ſouffle ſur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un, les billes ſeront relevées, & celui qui aura gagné le point, donnera ſon acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouſe ou fait ſauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la ſienne roulante ſur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre inſtrument dont ils ſe ſervent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles ſeront remiſes en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des ſpectateurs, ou ſur la bonne foi de Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore ſur le tapis, & qu'un des deux Joueurs les rompent comme deſſus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en

perd qu'un ; s'il rompt la ſienne ſeule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue, le billard dont ils ſe ſervent tous deux, ou celui dont il ſe ſerviroit ſeul, rompt ſa bille roulante ſur le tapis avant que d'avoir touché la bille de ſon Joueur, il perd trois points, & celui qui gagne le coup donne ſon acquit.

XXII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre qui il joue, il ne perd qu'un point, & la bille eſt remiſe à ſa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup eſt heurté par quelqu'un des ſpectateurs, & que ſa bille ſoit dérangée, il recommencera ſon coup de l'endroit où étoit ſa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée ſur le bord d'une blouſe vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue deſſus & qui roule encore ſur le tapis, le coup eſt nul, & les billes ſeront remiſes en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant ſur la bille de celui contre qui il joue, & qui ſera arrêtée ſur le bord d'une blouſe, ſe perd en y allant dans quelqu'une des blouſes du billard, ou ſaute avant que d'avoir touché celle de ſon Joueur, quoique la bille arrêtée ſur le bord de la blouſe viennent à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au billard en ſe blouſant, ou en ſautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille ſera cachée tant au-deſſus qu'au deſſous des fers, ne pourra ni forcer leſdits fers, ni détourner ſa bille ſans perdre un point, & ſera obligé d'y aller à coup ſec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant ſur une bille collée aux fers, la blouſe en touchant la branche des fers au-deſſus de laquelle ladite bille ſera collée, il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoi-

que ladite bille vînt à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle du joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur partie, doivent convenir ensemble si ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille perd un point, le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'apercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit j'ai ou j'en ai avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'achever sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queuë avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que soit ladite partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de maniere qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante eſt arrêtée par quelque particulier, le coup eſt nul & ſe recommence de l'endroit où les billes ſeront remiſes.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le joueur dans le tems qu'il joue, & lui faſſe faire un mauvais coup, le coup eſt nul, & ſe recommence comme deſſus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup ſaute, & que celui contre qui il joue la remette ſur le tapis, ſon coup eſt bon & il ne perd rien; & ſi celui contre qui il joue la remettant ſur le tapis la fait entrer dans quelque blouſe, le coup eſt nul, & celui qui a joué le coup redonne ſon acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, ſaute & eſt remiſe ſur le le tapis par quelque particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait ſauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle ſoit remiſe ſur le tapis en touchant à celui à qui elle eſt ou à quelqu'autre particulier qui ſe trouveroit au bord du billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant ſe cacher ou faire un pour un, vient à arrêter ſa bille contre la bande avec ſon billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit paſſer la bille de celui contre qui il joue & toucher ſa bande, mais il ne le peut faire que du conſentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup remue ſa bille en laiſſant tomber ſon billard ſur le tapis, ou la touche de côté ſans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & ſon coup eſt joué quelque part que ſa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouſe, en quel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille ſera collée à la bande ou environ, paſſe par deſſus ladite bille en la voulant jouer de la maſſe de ſon billard, il perd trois points, d'autant que c'eſt du bout de la maſ-ſe qu'il convient de jouer ; il en eſt de même ſi après l'avoir décolée & conduite du bout de ſa maſſe, il l'arrête ou la détourne du coin de ſon billard, en quelque endroit que ladite bille reſte, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant, à moins qu'on ne ſe ſoit obligé de jouer de celui qu'on aura choiſi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes ſe trouvent touchantes l'une à l'autre au-deſſus d'une blouſe, quoiqu'elles ne ſoient ni dedans ni dehors, elles ne ſont plus réputées être ſur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois ſa bille, n étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup eſt fini, & celui qui gagne le point donne ſon acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille eſt derriere les fers, qu'il doit jouer coup ſec ou bricolle, il ne peut y aller en traînant & ſans bricolle ſans perdre un point ; il en eſt de même de la bille au-deſſous des fers.

XLVIII. Si une bille reſte ſur le bord de la bande, elle eſt réputée ſautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, ſi c'eſt celle de celui contre qui il joue ; mais ſi c'eſt la ſienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue ſur une bille roulante perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son joueur perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit; & quand bien même celui contre qui il joue le lui donneroit, il ne seroit pas bien donné, attendu qu'il seroit surpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût sçû qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le billard & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le reprendre lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne seroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la parte ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre se paient doubles, tant au jour qu'à la chandelle, les parties de trois se paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paie.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd paie les frais,

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils ayent faites ensemble, celui qui gagne paie les frais; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs payeront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des particuliers, & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul ainsi que la partie, de quelque côté que soit l'avantage, attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit*, pour lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent, les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côté de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défense de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main ou avec, ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt, lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne doit traîner droit sur la bille: Défenses de marcher en trainant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenſes de fraper ſur le tapis avec ſon billard, ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage : il en eſt de même d'un billard ou autre inſtrument qu'il caſſera.

Regles particulieres à la Partie qu'on apelle TOUT DE BRICOLLE.

SI les Joueurs ſont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, ſans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer eſt bonne dans toutes ſortes de Parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue ſans avoir touché ancune bande, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd deux points.

Regles particulieres à la partie TOUT DE DOUBLET.

I. LEs parties tout de Doublet ſe jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup ſont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon ſont nulles.

Regles particulieres à la Partie qu'on apelle ſans paſſe la Raye des Milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui ſeront convenus de jouer la partie ſans paſſer la raye des milieux, fait reſter la bille de celui contre qui il joue ſur la raye qui aura été faite ſur le tapis, il ne perd

rien ; mais pour peu qu'il faſſe paſſer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait paſſer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il ſe blouſe ou ſe faſſe ſauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs ſe blouſe ou ſe fait ſauter, ſans cependant faire paſſer du côté défendu la bille de ſon Joueur, il perd deux points.

Regles particulieres à la partie qu'on joue, en ſauvant les cinq blouſes pour une à perte & à gain.

I. QUand un Joueur ſauve à l'autre cinq blouſes pour une à perte & à gain, les parties ſe jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouſe à perte & à gain ne parle point du ſaut, il eſt bon pour l'un comme pour l'autre ſur ladite blouſe.

III. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain, met la bille de ſon Joueur, ou toutes les deux dans ſa blouſe, il gagne deux points ; & s'il a auſſi le ſaut à perte & à gain ſur la même blouſe, & qu'il faſſe ſauter la bille ou toutes les deux, il gagne auſſi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain ſe perd dans cette blouſe, il ne perd rien ; il en eſt de même du ſaut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain fait ſauter ſa bille, & met celle de ſon Joueur dans ſa blouſe, il gagne deux points ; de même s'il fait ſauter celle de ſon Joueur, & met la ſienne dans ſa blouſe, il gagne deux points.

Regles particulieres à la Partie qui perd gagne.

I. QUand les Joueurs ſont convenus de jouer la partie qui perd gagne, celui qui blouſe ſa bille ou la fait ſauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille, seule ou toutes les deux, il gagne deux points; il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés, la pluralité des voix l'emporte.

LE JEU
DU BILLARD,
APELLÉ LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre* est un jeu de compagnie, puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marqué différemment, c'est-à-dire d'un point, de deux, & de davantage, selon qu'on est de Joueurs, & on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes sont tirées, chaque Joueur joue à son tour, & selon que le nombre des points qui sont sur sa bille, lui donne droit; & lorsqu'on joue voici tout ce qu'il y a à observer à la guerre.

REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. IL est défendu de se mettre devant la passe, sans le consentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant; perd ſa Bille & le coup : il faut remettre l'autre à ſa place.

IV. Qui paſſe ſur les billes, perd la bille & le coup ; & on doit mettre cette bille dans la blouſe.

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne la Partie ; c'eſt pourquoi il eſt de l'adreſſe d'un Joueur de tirer à ces ſortes de coups autant qu'il lui eſt poſſible.

VI. Qui butte deſſous la paſſe, gagne tout ; fût-on juſqu'à neuf Joueurs.

VII. Les loix du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII Il eſt défendu de ſauver d'enjeu, à moins qu'on ne ſoit repaſſé.

IX. Qui perd ſon rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la ſeconde Partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne ſont point libres le premier coup de tirer ſur les billes, en plaçant les leurs où bon leur ſemble ; il faut qu'ils tirent la paſſe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorſqu'on n'eſt que cinq, on doit faire une bille avant que de paſſer.

XII. Si on n'eſt que trois ou quatre, il n'eſt pas permis de paſſer juſqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait paſſer une bille, elle eſt bien paſſée.

XIV. Qui touche une bille de la ſienne, & ſe noye, perd la partie ; il faut que la bille touchée reſte où elle eſt roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant la noye, & la ſienne auſſi, il perd la Partie ; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la paſſe fait paſſer une bille, eſpérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit reſter où elle eſt, ſupoſé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer ; mais s'il n'y avoit

personne, on la remettroit à sa premiere place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne soit entierement gagnée.

XVIII. Les billes noyées apartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien ; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui étourdiment, ou par inadvertance joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille; c'est à-dire, qu'il y peut revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille, & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle ; & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans une blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes de quelque maniere que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les Regles qu'on vient d'établir, que le jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre ; il y faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.



LE JEU
DE LA PAUME.

LE Jeu de la *Paulme* est fort ancien ; & si l'on en croit quelques Auteurs, *Gallien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un reméde pour dissiper la superfluité

des humeurs qui les rend pesans & sujets à l'apoplexie. Quelques-uns disent que c'étoit le jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chose qu'une balle, on croit qu'ils se sont trompés.

Quoiqu'il en soit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable & très-utile pour la santé.

Le Jeu de *Paulme* se compte par quinzaines, en augmentant toujours ainsi le nombre & disant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *soixante*. On ne sçait point positivement la raison de cela; il y en a qui l'attribuent à quelques Astronomes, qui sçachant bien qu'un signe Physique, qui est la sixieme partie d'un cercle, se divise en soixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainsi les coups du jeu de Paulme. Mais comme cette raison souffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent, & plus probablement, que cette maniere de compter à la Paulme nous vient de quelques Géométres ; d'autant qu'une figure géométrique a soixante pieds de longueur, & autant de largeur ; & qui considérant le Jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie ; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainsi on prend deux coups en même-tems.

Il y a même de bons Joueurs qui donne *quinte & bisque*, d'autre *quinze* seulement ; & tout cela selon qu'on connoît sa force, & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on

croit que ces dernieres manieres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & qu'on ne les a mises en usage que long-tems après l'invention du Jeu de Paulme.

LOIX ETABLIES.

POUR LE JEU DE PAULME.

LE Jeu de Paulme proprement parlant, est un Jeu où l'on pousse & l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines regles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la premiere en son lieu; & l'autre est un Jeu fermé & borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des batoirs des petits bâtons, & un panier; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la bale, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main & de la force de bras: mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la paulme, & que la partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour sçavoir qui sera dans le jeu. Celui qui n'y est pas; doit servir la bale sur le toît, en la poussant avec la raquette, & le premier coup de service s'apelle le coup des dames, & est compté pour rien; ensuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu, celui qui gagne la premiere partie, garde les gages.

Les parties se jouent en quatre jeux; & si l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu*; c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeu; on peut jouer aussi, si l'on veut, en six jeux: mais pour lors, il n'y a point d'*à deux de jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut aussi avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puisse voir le pied du dessus du mur, du côté où est l'adversaire, & le long de cette corde est un filet attaché dans lequel les bales donnent souvent.

S'il arrive par hazard qu'en jouant, la bale demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis en poursuivant une bale, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordinairement deux Marqueurs ; ce sont proprement des valets de Jeux de Paulmes qui marquent les *Chasses* ; & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les servent, & qui les frottent.

Ces Marqueurs marquent au second bond ; & à l'endroit où touche le bond, ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chasse*, & dire *chasses* ; ou bien *deux chasses*, si elles y sont : *à tant de carreaux ;* & dire aussi, *à tel carreau la bale la gagne.*

Si les Joueurs, disent *chasse morte*, elle demeure telle ; si les Marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse* au Jeu de la courte Paulme, est une chasse de bale, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la bale pour gagner le coup.

Le principal emploi des Marqueurs, est de raporter fidelement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des Spectateurs, lorsqu'il y survient quelque contestation. Ces voix se doivent recueillir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur ; sans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur salaire, & d'être chassés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté se doivent aussi raporter à la foi des Spectateurs, lorsqu'il se presente

quelque difficulté dans leur jeu, puiſqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puiſſe juger ; ils s'en raporteront même aux Marqueurs, s'ils n'y a qu'eux pour en juger, leſquels diront leur ſentiment ſans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche & le tout ; & on ne peut laiſſer cette derniere partie que pour bonne raiſon, comme à cauſe de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un Jeu découvert.

Pours lors celui qui perd, doit laiſſer des frais, & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'eſt en deux parties liées qu'on eſt convenu de jouer, on ne peut auſſi les quitter que les parties n'y conſentent ; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

AUTRES REGLES.

I. SI fortuitement, lorſqu'on joue, on vient à fraper de la bale qu'on a pouſſée, un des Marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer ; ou bien à quelque corbillon, ou frotoir, que quelqu'un tiendroit ſur la galerie, ou choſe ſemblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chaſſe ; mais ſi perſonne ne tient tous ces uſtenciles, on la marquera où ira la bale.

II. Qui des joueurs, de quelque partie de ſon corps que ce ſoit, touche une bale qu'on a jouée, perd *quinze.*

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des Marqueurs diſoit une *chaſſe* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui pro-quo* de ce Marqueur, la premiere *chaſſe* doit toujours ſe jouer devant l'autre ; il en eſt de même d'une *chaſſe* qu'il

diroit apartenir au dernier, pour le second ; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toît, ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul : à moins qu'on ne joue *qui fault*, *il boit.*

V. Qui met sur l'ais de volée en servant, ou sur les clous qui le tiennent, gagne *quinze* ; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille qui est au côté du toît où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la bale, il perdroit quinze On ne peut aussi dire, *pour rien* aux coups de hazard.

VII. C'est trop tard dire *pour rien*, quand la bale du serveur est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du batoir ; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien.*

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*, la derniere faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la bale du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une bale étant sortie par-dessus les murailles, & qu'elle revint dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq* eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage ; mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la derniere.

XI. Si l'adverse partie avoit pour lors *trente*, & qu'il gagnât la premiere *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre ; & quoique l'autre gagnât la derniere, il n'auroit que l'avantage. C'est

pourque lorſqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chaſſe-morte*.

XII. Celui qui ſe mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en reſſouvient après avoir joué deſſus, mais avant que le jeu ſoit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie; ſupoſé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à ſe méprendre, c'eſt-à-dire, à compter au-deſſous, & qu'on ait ſervi ou joué deſſus, perdroit ſon avantage.

Servir au Jeu de Paulme, c'eſt pouſſer le premier une bale ſur un toît, l'y faire couler; ce ſont d'ordinaire les ſeconds qui ont ſoin de ſervir.

XIII. Lorſqu'il y a une ou deux *chaſſes* marquées, & que la bale par hazard donne du ſecond bond ſur l'une de ces *chaſſes*; ſi c'eſt une *chaſſe* qu'on doive faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette bale y donne de volée, ce qui eſt compté pour un bond, on doit alors marquer la chaſſe juſqu'où va la bale.

XV. Tout coup qui va au-deſſus de la tuile, eſt perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au-deſſous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie; & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chaſſe par où elle rentre: mais ſi n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie ſans toucher perſonne, qui pourroit jouer cette bale, le coup ſeroit très-bon.

XVII. Qui fait une chaſſe dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup eſt nul, & c'eſt à recommencer. Si c'eſt dans un jeu du dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler; qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous; & qu'ayant demandé aux ſpectateurs, ce qu'il en

feroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la balle, parce que c'eſt à celui qui forme le différend à prouver ce qu'il demande ; ſi cependant c'eſt une chaſſe à gagner, c'eſt à recommencer.

XIX. Si après que le coup eſt fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne diſe rien, on ne marque rien. Si les voix en cela ſe trouvent également partagées, c'eſt à refaire.

XX Lorſqu'on joue ſur une chaſſe, & que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait de même ; lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté ; & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi pluſieurs fois pour rien & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes vous?* & qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, ſi après il venoit à dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & que l'on lui diſputât, il faudroit faire demander le coup; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande ſeroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme; il eſt libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du conſentement de ſon adverſe partie.

XXV. Celui à qui on donne *biſque*, la peut prendre quand il veut; ſi cependant c'eſt ſur les chaſſes, il faut que ſoit ſur la premiere faite, ou ſur la ſeconde, lorſque la premiere eſt jouée, & ſi l'on a paſſé la corde, on ne peut revenir à prendre ſa *biſque*,

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite, & si ce n'est sur une chasse, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'avisoit de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, & de quitter la partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut, si bon lui semble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paulme, doivent suivre le jeu dans toutes ses circonstances; & il n'est pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu; comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la bierre, les chaussons, & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudroit que le surplus se payât à frais communs; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite; à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais payés*.

Comme le jeu de Paulme est un jeu très-noble, & que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée, en ce cas, un honnête homme doit s'en aquitter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât autant que l'autre de l'argent qui seroit mis en main-tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le hazard fait naître au jeu de Paulme; & dont on ne sçauroit ici faire un détail; mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres de Jeux de Paulme, aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.

ON a vu souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible ; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit a faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils sçavoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de fleurs*, une *raquette*, & une *bale d'argent :* on y joignoit quelquefois *une paire de gants* ; ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours, où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre ; cela se pratique encore aujourd'hui de même ; & l'on commence depuis huit heures du matin ; jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on a dit, que c'est en Eté que le Prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le Prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner ; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce Prix ; & les deux qui ouvrent le Prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes ; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien, l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*.

L'ordinaire eſt de jouer en deux Parties liées ; & chaque partie trois jeux : il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorſqu'on a perdu la premiere partie, il faut changer de place.

On marque la *chaſſe* où va la bale, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce ſoit, encore que cette bale ait touché quelqu'un.

Mais ſi l'un des Joueurs avoit fait une *chaſſe* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit coup ; & on remarquera que lorſqu'on joue le Prix, on ne refait point.

Lorſque ceux qui défendent le Prix ont été contraints de quitter le jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre ; mais ce n'eſt qu'en ſecond.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont couvert le jeu, peuvent s'ils le jugent à propos, le fermer enſemble, après qu'ils auront joué ſeulement chacun un coup.

Le Prix ſe joue donc, comme on a dit, à trois différens jours ; au premier, le *chapeau de fleurs* & les *gants*, que le Maître preſente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le Prix, qui eſt la *raquette*, & au dernier la *bale d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt ſols dans la *tirelire*, pour ſubvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître pendant que le Prix ſe joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chauſſons. Le Maître ne profite en rien là-deſſus ; il n'y a que les bales qu'on perd qui lui ſont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce ſurplus qui n'y eſt pas, & qu'on paye, eſt pour les raquettes.

Ce

Ces Prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en est entiérement aboli, & d'autres où il se conserve encore ; mais à prix de moyenne valeur, & où l'on ne va entrer que pour l'honneur seulement.

LE JEU
DE LA LONGUE-PAULME.

LA *longue-Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande rue, large, spacieuse & fort longue. Il est des Villes où ces jeux de Paulmes sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres ; au reste, il n'importe où ces jeux soient, pourvu que le terrein en soit uni, ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la bale, il seroit dangereux de faire un faux pas si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue-Paulme* de battoirs de différentes grandeurs ; les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue ; d'autres l'ont moins, & on les apelle des *pales*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la bale ; il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges, d'autres qui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue-Paulme*, un grand toit de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supofé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toit eſt garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la paſſe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces placée droite ſur le côté, percée dans le milieu de ſa longueur, & à quatre doigts du toit, ſoutenue par derriere d'un bâton de deux ou trois pouces & demi tour, & qui excede la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être auſſi longue que la largeur du toit, à un bon demi-pied près.

Le bâton eſt ce qu'on apelle en ce jeu la *paſſe*, lorſque la bale qu'on ſert paſſe ſur la planche, & au deſſus de la *paſſe*, c'eſt quinze perdu pour la partie du ſerveur; au lieu que quand il peut faire paſſer la bale dans le trou, il gagne *quinze*.

On eſt toujours deux à tenir le toit; ſçavoir; un qui tient la *paſſe*, & l'autre le rabat: c'eſt cette planche dont on vient de parler, qui rejette & repouſſe la bale. Les autres Joueurs du même côté s'apellent des *tiers*. On dit auſſi à la *longue-Paulme*; cet homme eſt bon *tiers*, il *tierce* bien

Il ne faut pas moins d'adreſſe à la *longue-Paulme*, pour jouer une bale, qu'à la *courte*, la premiere demande plus d'agilité; & il convient d'avoir bonnes jambes pour paſſer & repaſſer tant de fois en une partie; c'eſt-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toit, & tantôt au renvoi.

On ſert à la *longue Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les parties ſont de trois, quatre ou cinq jeux; quelquefois de ſix; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer au toit.

On tire à qui tiendra le toit avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faiſant pirouetter; l'un en prend la face & l'autre le dos; de maniere que quand il tourne ſur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toit, va s'en emparer & joue.

C'eſt un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon ſerveur qui ait le bras fort, afin que jettant la bale avec roideur ſur le toit, elle y faſſe plus ſouvent hazard, & embarraſſe par-là ceux qui y ſont, & qui venant à manquer d'attraper la bale, perdent quinze au profit de leur partie adverſe.

REGLES DU JEU DE LA LONGUE-PAULME.

I. LOrſque ceux qui tiennent le toit, attrapent la bale qu'on ſert, & qu'ils ne la pouſſent point juſqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On apelle *le jeu*, un certain pillier, arbre ou autre marque de cette nature, qui eſt pour l'ordinaire à ſept à huit toiſes du toit ; & il ne ſe fait point de *chaſſe*, ſi la bale ne va juſqu'à ce jeu.

II. Les chaſſes à la longue-Paulme ſe marquent à l'endroit où s'arrête la bale en roulant, & non pas où elle frape.

III. Lorſqu'une bale qu'on a pouſſée du toit, eſt renvoyée juſqu'au-delà du jeu, la Partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze ; il n'eſt pas beſoin qu'elle y ſoit pouſſée de volée, il ſuffit qu'elle paſſe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniere que ce ſoit la bale qu'un des Joueurs de ſon côté a pouſſée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui ſont au renvoi renvoie une bale de leur adverſe Partie, il eſt permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toit, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute bale qu'on pouſſe hors des limites du jeu, eſt autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe Partie.

VII. Toute bale qui tombe à terre, eſt bonne

à pousser du premier bond, soit au renvoi ou au toît ; le second ne vaut rien.

Ce n'est pas l'usage à la longue-Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *bisque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais qui sont les bales, & les Marqueurs, ce que les perdans paient. Et ces bales sont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.





CHANSON.

DU TRICTRAC.

Sur l'Air.

GALANS, je veux vous aprendre,
Sans Livre & ſans Almanach,
Un Jeu facile à comprendre,
Un nouveau jeu de Trictrac:
Il faut, en ſuivant la Chance,
Mettre les Dames en bas;
C'eſt par-là que l'on commence,
Sans quoi l'on ne Caſe pas.



Quand on a ſçû les abattre,
On les pouſſe peu à peu:
Pour avoir de quoi combattre,
Il faut étendre ſon jeu.
Si votre Partie adverſe
Craint & ne s'avance point,
Que votre ſçavoir s'exerce
A battre vite ſon Coin.



C'eſt par le coin que l'on s'ouvre
L'entrée aux Coups importans;
On paſſe une Dame on la couvre;
On s'avance, on met dedans.
Mais ne faites point d'Ecole,
Et n'oubliez point à marquer;
Jamais on ne ſe conſole
D'être aſſez ſot pour manquer.



Pour faire de grands Vacarmes,
N'avoir jamais le dessous,
Il faut amener des Carmes,
Car ils sont les plus grands Coups.
L'autre jour, Grands Dieux, quel charme;
Et quel plaisir d'y songer;
Je vis prendre par un Carme,
Cinq ou six Trous sans bouger.



Une Fille jeune & vive
Ne peut modérer son jeu,
Ni quand un beau Coup arrive;
Garder un certain milieu;
Elle pousse un peu trop vite,
Et son jeu se serrant trop,
On l'enfile tout de suite,
Et l'on va le Grand Galop.



Si par heureuse fortune;
En l'absence d'un Epoux;
Vous jouez contre une Brune;
Soyez bien sûr de vos Coups.
Sur-tout point d'étourderie,
Et prenez bien votre jour;
Car on manque la Partie,
Souvent par Jan de Retour.

FIN.



AVANT-PROPOS.

C'Est pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac, que l'on a formé le dessein d'en donner les Regles au public.

L'on y a joint aussi les Regles des autres Jeux qui y ont du raport, en ce qu'ils se jouent dans le même Echiquier, & avec le même nombre de Dames & de Dés, afin que ceux qui sçachant le Trictrac, voulant s'instruire des autres, puissent se satisfaire, & que ceux qui trouveront trop de difficulté à aprendre le Trictrac, puissent du moins s'instruire de quelques-uns des autres, dont l'étendue est plus bornée, & qui par conséquunt sont plus faciles à aprendre.

L'on a tâché de rendre l'intelligence, tant du Trictrac que des autres Jeux très-aisée.

L'on en a donné les Regles le plus méthodiquement qu'il a été possible, avec la maniere de se conduire dans chacun de ces Jeux.

L'on a même donné quelques Regles pour connoître les coups que les Dés font le plus souvent.

L'on voudroit avoir pu donner des Regles certaines pour ne jamais perdre; mais il n'y en a aucune, sinon la conduite & la prudence, sur-tout au Trictrac, au Revertier & au Toute-Table, où l'on perd souvent par sa faute.

Enfin, le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à aprendre ces Jeux, principalement le Trictrac, c'est de ne jouer aucun coup

ſans examiner l'eſſence du Jeu, ſi l'on gagne ou ſi l'on perd; c'eſt ce qui eſt marqué par les quatre Vers ſuivans, qui ſont préciſément pour le Trictrac.

Hic numeris conſtat Ludi pulcherrimus ordo,
Quem niſi per numeros diſcere nemo poteſt.
Si juvat ergo Vices ſortis cognoſcere miras,
Prima ſit hæc numeros cernere cura tibi.





LE JEU DU TRICTRAC,

COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

JE ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les François ou les Allemands qui en ont été les inventeurs : je sçai qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que plusieurs autres l'ont attribuée aux François ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, l'on se déterminera facilement en faveur des François, & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau Jeu à la Cour de France, qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politesse s'y aplique avec beaucoup de soin, en fait son Jeu favori, & le préfere aux au-

tres Jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction, que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très-grande attache ; il semble qu'il y ait une simpathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable Jeu, les premieres aimant beaucoup la variété & le changement auquel les dernieres sont exposées par les divers nombres que les Dés amenent. Celles-ci ont une vivacité & gaieté qui leur est naturelle, celles-là en ont une artificielle par le prompt & leger mouvement que les Joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce Jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jettant les Dés, remuant les Dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment Tric Trac, ou Tic Tac ; mais j'aimerois mieux, à l'exemple d'une personne qui sçavoit ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, & la tirer comme lui des deux mots Grecs vulgaires *Tris*, qu'on peut écrire en lettre Τρίς Τραχυ" *Trakus*, & qui signifient trois fois difficile à jouer & à comprendre: car comme il dit fort bien, cela marque que ce Jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer, & à se défendre de l'empire du Dé, qui tirannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

CHAPITRE II

De ce qui est nécessaire pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce Jeu, il faut avoir un Trictrac ou Damier qui ait vingt-quatre fléches ou lames blanches & vertes, ou d'autre couleur, & le long de la bande ou bord, des trous qui soient percés vis-à-vis chaque fléche. Le Trictrac doit

être choisi grand & beau, ceux d'ébene & d'ivoire tous unis sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la Mosaïque, parce que les pieces raportées se décolent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussiere.

Les pieces qui doivent accompagner le Trictrac, sont quinze Dames de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux cornets, des dés, trois jetons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, & l'on ne joue qu'avec deux dés, dont les deux Joueurs se servent, & mettent eux-mêmes les dés dans leurs cornets.

Les dames sont apellées indifféremment dames ou tables.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en masse sur deux ou trois piles, dans la prémiere fléche ou lame du Trictrac, & sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le Jeu, de maniere que le tas des dames soit du côté de derriere, c'est-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté; & pour lors comme la lumiere est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considerez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont estimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vue foible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le Jeu de leur Adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à present que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébene releve & fait paroître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on presente le dé à celui que l'on considere pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux dés pour tirer coup & dés, auquel cas celui qui a de son côté le dé qui marque le plus gros point, gagne le dé & le coup, c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs, & qu'on veuille avoir beaucoup de plaisir, l'on peut jouer tour à tour; en sorte que le vainqueur demeure toujours, & joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'associer, ou si l'on est foible, prendre un conseil du consentement de celui contre qui on joue, autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller, ni dire aucune chose; ou même faire quelque signe & mouvement qui puisse faire connoître à un des Joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre, &c.

CHAPITRE III

De la maniere de nommer & apeller les Dés, & comment on doit jouer.

IL faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, six & deux, quatre & trois, cinq & as, &c.

Tous les nombres impairs comme six & cinq, quatre & trois, &c. sont apellés simples au Trictrac, les nombres au contraire qui sont égaux; par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont apellés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce Jeu, les deux as, s'apellent ambesas, bezet, ou tous les as. Les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tournes, les deux quatre, carnes, carmes, ou quaderne. Les deux cinq, quines, Les deux six, sanne, sonnez, ou sennes.

Tous les doublets ont des petits quolibets, ou mots rimés qu'il faut sçavoir, pour ne pas paroître novice en ce Jeu.

Si en commençant l'on fait ambesas, l'on dit: *ambesas in primis, est signum perditionis*, ou bien ambesas ne font pas grand fracas. A double deux, l'on dit tous les dieux ou tous les deux quelquefois heureux, ou double deuil : c'est mort de pere & de mere. A ternes, l'on dit, lanternes. A carme, donne l'alarme. A quine, grise mine. A sannes, sonnez la trompette le diable est mort, ou bien l'on dit, sennes grosses étrennes. Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie, mais il n'est point essentiel de les sçavoir n'y d'en forger.

L'ordre du jeu veut, que si l'on amene d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur l'as, qui est la premiere fléche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas ou pile des dames, & cela s'apelle abattre du bois, ou bien l'on peut jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame, & cela s'apelle jouer tout d'une,

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne sçauroit mettre une dame

ſeule dans le coin du repos, comme il ſera montré au chapitre VIII.

Lorſque l'on peut accoupler deux dames enſemble, il n'en faut pas perdre l'occaſion, ce qui s'apelle en ce jeu caſer.

L'on commence ordinairement à faire ſes caſes dans la table où eſt le tas des dames, qui eſt la premiere. L'on paſſe enſuite dans la table du coin de repos, qui eſt la ſeconde ; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on paſſe dans celles de ſon adverſaire, comme vous verrez ci après.

Il faut obſerver que ſoit que l'on abatte du bois, ſoit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amené, la fléche d'où l'on part.

CHAPITRE IV.

De la maniere de jouer ou jetter les Dés, & quand le coup eſt bon ou non.

IL faut pouſſer les dés fort, enſorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé eſt bon partout dans le trictrac, excepté quand les deux dés ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande ou bord du trictrac ; ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte que tous deux ne ſoient pas ſur leurs cubes,

Sur le tas ou pile des dames, ſur une ou deux dames, ſur les jetons, ou ſur l'argent, le dé eſt bon, pourvû qu'il ſoit ſur ſon cube, de maniere qu'il puiſſe porter l'autre dé ; c'eſt-à-dire qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire qui poſe un peu ſur une dame, & eſt ſoutenu par la bande de trictrac contre lequel il apuye, ne vaut rien ; & pour ſçavoir s'il eſt en l'air ou non, celui qui a

joué le coup doit tirer doucement la dame ſur laquelle il eſt ; s'il reſte deſſus, il eſt bon, parce que c'eſt une preuve qu'il eſt bien ſur ſon cube ; ſi au contraire il tombe ; c'eſt une marque qu'il étoit en l'air, & par conſéquent qu'il n'eſt pas bon.

Les gros dés ſont plus ſujets à reſter en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font eſt très-incommode.

Si en jettant les dés, il en paſſe ou ſaute un dans une des tables du trictrac, & que l'autre demeure dans l'autre table, le coup eſt bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant pouſſés fort, pirouettent & tournent long-tems, principalement quand ils ſont uſés, ce qui eſt ennuyeux, ainſi l'on peut du fond du cornet arrêter le dés qui pirouette ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs, parce qu'il eſt incertain ſur quel nombre il reſtera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, & lors que l'on apréhende quelque coup, il eſt permis de rompre les dés de ſon adverſaire.

Il y a néanmoins pluſieurs perſonnes qui jouent ſous la condition de ne point rompre.

Lorſque l'on eſt convenu de ne point rompre, ſi inopinément l'on rompt, celui à qui on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine impoſée dans la convention.

Et comme ſouvent par la ſituation du jeu le nombre que l'on choiſit, quoique le meilleur n'aporte pas un grand profit, & qu'il nous reſte le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément : il faut en convenant de ne point rompre, établir & impoſer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine eſt arbitraire, ou d'une certaine ſomme, ou d'une certaine quantité de points ou de trous ; en un mot on l'impoſe telle que l'on veut.

CHAPITRE V.

Des Jans.

LE fameux Auteur dont je vous ai parlé au chapitre premier dit que le mot de Jan, qui est apliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le trictrac, pour désigner simboliquement la diversité des faces de ce jeu; & en effet le mot de Jan ne signifie au trictrac autre chose qu'un coup qui aporte perte ou profit aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout ensemble, comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs jans.

Le premier, est le jan de trois coups.

Le second, jan de deux tables.

Le troisieme, contre jan de deux tables.

Le quatrieme, jan de mezeas.

Le cinquieme contre-jan de mezeas.

Le sixieme, petit jan.

Le septieme, grand jan.

Le huitieme, jan de retour.

Outre lesquels, il y a une infinité de jans de récompense, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute ou impuissance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre dont il sera parlé dans le chapitre de ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

Du Jan de trois coups.

Le Jan de trois coups se fait, quand au commencement d'une partie, l'on abat en trois coups six dames toutes de suite; c'est-à-dire, depuis le tas, jusques & comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait, il ne ſçauroit valoir davantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que pour profiter de ce jan, l'on n'eſt pas obligé de jouer le dernier coup; mais l'on peut marquer quatre points pour ſon jan, & faire une caſe dans ſon grand jan avec le bois qui eſt abattu dans le petit jan. L'on apelle petit jan la premiere table où les dames ſont empilées, parce que l'on y fait ſon petit jan ou petit plain. La ſeconde table eſt apellée grand jan, parce qu'on y a fait ſon grand jan ou grand plain. Il n'eſt donc pas néceſſaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups; mais avant de faire la caſe dans le grand jan, ou même de toucher ſon bois, il faut marquer quatre points pour ſon jan: car ſi l'on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui, cela s'apelle au trictrac envoyer à l'Ecole, & c'eſt une regle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux Tables.

Le jan de deux tables ſe fait, lors qu'au commencement d'une partie vous n'avez que deux dames abattues, qui ſont placées de maniere que de votre dez vous pouvez mettre une de ces dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adverſaire.

Ce jan par ſimple vaut quatre points, & ſix par doublet que vous marquez, & quoiqu'en effet vous ne puiſſiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois: cependant parce que vous avez la puiſſance de les y mettre, vous en avez le profit: en un mot, c'eſt un des hazards de ce jeu qui profite à celui qui le fait.

Du Contre-Jan de deux Tables.

Le contre-jan de deux tables ſe fait lorſque vo-

tre adverſaire ayant ſon coin, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins, & comme le coin de celui contre qui vous jouez, ſe trouve pris, c'eſt pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adverſaire quatre points par ſimple. & ſix par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de Mezeas.

Le jean de mezeas ſe fait quand au commencement d'une partie, l'on a pris ſon coin de repos, ſans avoir aucune autre dame abattue dans tout ſon jeu alors ſi l'on fait un as, c'eſt jan de mezeas, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut ſix points.

Du contre-Jan de Mezeas.

Le contre-jan de mezeas ſe fait lorſqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin ſans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le ſien, alors ſi vous faites des as, le coin de votre adverſaire qui eſt plein, eſt pour vous un obſtacle, ou jan qui ne peut, & ce contre-jan de mezeas vaut à votre adverſaire quatre points par ſimple, & ſix par doublet. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laiſſer d'y prendre garde.

Du Petit-Jan.

Le petit-jan ou petit plain eſt, lorſque l'on a douze dames toutes couvertes dans la premiere table où eſt le tas de bois ou dames; ce jan quand on le fait, ſi c'eſt par ſimple, il vaut quatre points, par doublet ſix, par deux moyens ſimples, il vaut huit, par trois moyens, douze, c'eſt-à-dire quatre pour chaque moyen, par doublet, par deux moyens, il vaut douze.

Il faut ſur-tout ſe ſouvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui acheve le petit-jan, avant de couvrir ou faire la caſe qui reſte à faire.

Comme les dez ne ſont pas parfaitement cubes, ceux qui ſont plus plats ſur quatre & trois, ou cinq & deux, font plus ſouvent petit jan, que ceux qui le ſont ſur ſix as.

Tant que vous pouvez conſerver ce petit jan, vous gagnez quatre points par ſimple, & ſix par doublet, chaque coup de dez que vous jettez.

Du Grand-Jan.

Le grand-jan ou grand plain eſt, quand on a douze dames couvertes dans la ſeconde table du trictrac.

Quand on remplit ſon grand-jan, on gagne comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen ſimple, & ſix points par doublet.

Le grand jan étant fait, l'on gagne tant qu'on le conſerve, quatre points par ſimple, & ſix par doublet, chaque coup de dez que l'on joue.

Du Jan de Retour.

Quand le grand-jan eſt rompu, l'on paſſe ſes dames dans la premiere table de celui contre qui l'on joue, & on les conduit dans la ſeconde table, c'eſt-à-dire, dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adverſaire, & dès qu'on eſt parvenu à remplir toutes les caſes de cette derniere table, on a fait ſon jan de retour.

Mais pour paſſer, il faut trouver des paſſages ouverts entiérement, c'eſt à-dire, que la caſſe ou fleche ſur laquelle vous prenez paſſage, ſoit abſolument nuë ou vuide ; car s'il y a une dame, c'eſt un paſſage pour battre cette dame, & même une qui ſeroit plus loin ; mais non pas pour paſſer.

Quand on fait ſon jan de retour, & tant qu'on le conſerve, il gagne autant qu'au grand & petit jan.

Celui qui au jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a fait, il perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, ſoit que le nombre qu'il a amené ſoit double ou ſimple.

Le Jan de retour étant rompu, on leve à chaque coup ſelon le dez, les dames du trictrac, & celui qui a plutôt levé gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet, enſuite de quoi on remet ſes dames en pile ou tas, on recommence à battre du bois, & faire des nouveaux plains ou jans, juſqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui compoſent la partie entiére du trictrac, apellée autrement le tour.

Du Jan de Récompenſe.

Dans le cours de ce beau jeu, le jan de récompenſe & le jan qui ne peut, arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompenſe arrive, lorſque les nombres des dez tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On apelle une dame découverte, celle qui eſt ſeule ſur une fléche; quand il y en a deux accouplées, c'eſt une caſe, les dames ſont couvertes, & ferment le paſſage.

Dans la table du petit Jan, on gagne ſur chaque dame découverte, quatre points par ſimple, & ſix par doublet, ſi l'on bat par deux moyens ſimbles, on gagne huit points, & par trois moyens douze, par l'un & l'autre doublet, on gagne pareillement douze; dans l'autre table on ne gagne que deux points par ſimple pour chaque moyen, & quatre points par doublet auſſi pour chaque moyen.

Le Jan de récompenſe arrive encore, quand ayant ſon coin de repos, l'on frape le coin de celui contre qui l'on joue, lequel eſt vuide, & l'on gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

Vous verrez dans la ſuite la démonſtration de tous ces coups, qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le Jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups des dez, c'est-à-dire les nombres amenés frapent & tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les paſſages ſe trouvent fermées par des caſes.

Il arrive encore au Jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonſtration que vous trouverez dans les Chapitres ſuivans, vous aprendra facilement tous ces coups.

CHAPITRE SIXIEME.

Comment on doit marquer ce qu'on gagne.

D'Abord qu'on a jetté le dez, il faut regarder ſi l'on gagne ou l'on perd quelque choſe, avant que de toucher à ſon bois, & le marquer; car après qu'on a touché ſes dames, on n'y eſt plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'eſt une regle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent abſolument point être jouées; comme par exemple, ſi une donnoit dans votre coin qui n'eſt pas encore pris, & où une dame ne ſçauroit entrer ni ſortir ſeule, ou bien qu'elle donnât dans le Grand-Jan de votre adverſaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconveniens, lorſqu'on ne veut pas jouer ſes dames, mais ſeulement voir la couleur de la lame ou fléche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne: il faut avant de toucher ſon bois dire j'adouble; ce terme fait connoître que ce n'eſt pas pour jouer que vous touchez vos dames.

Il faut donc avant que de toucher son bois ; marquer ce qu'on gagne : si l'on y manque, l'adversaire vous envoye à l'école ; c'est-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donniez, sur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut, c'est à-dire, par des passages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; sçavoir, deux points, au bout & devant la fléche ou lame de l'as. Quatre points devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre. Six points, devant la lame du cinq, ou contre la bande de séparation, huit points, au-delà de la bande de séparation devant la lame du six. Dix points, devant les lames du huit, du neuf, ou du dix. Douze points, font le trou ou partie double ou simple, que l'on marque avec un fichet sur la bande du Trictrac, en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adversaire, ayant jetté le dez, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par Jan de récompense ; c'est-à dire, en vous battant des dames par des passages ouverts ; vous l'envoyez pareillement à l école, & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obstacle sur les dames que vous avez découvertes, & qui bat contre lui par Jan qui ne peut.

Si au contraire, lorsque vous avez jetté le dé, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, & que votre adversaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obstacles, & jetté le dé sans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui ; & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit je gagne huit points, & n'en marque que six, d'abord qu'il a touché son bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne six points, & en marque huit, il peut être envoyé à l'école de deux, si-tôt qu'il a lâché son jeton, avant même d'avoir touché son bois, parce que dès que le jeton est abandonné, l'école est faite, & l'on ne peut reculer sans être envoyé à l'école.

Mais celui, qui d'un coup, gagne plusieurs points peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points; & enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher son bois, ou jouer, parce que l'on peut toujours avancer, & il faut remarquer que l'on apelle point avoir touché son bois, quand on a dit j'adouble.

Celui qui joue ou jette les dez, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puisse marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.

CHAPITRE SEPTIEME.

De la Bredouille.

L'On apelle être en bredouille quand on a gagné des points, sans que l'adversaire en ait gagné depuis, & si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils valent deux trous, que l'on apelle partie bredouille ou partie double.

Cependant souvent l'on prend douze points sans être interrompu, & même davantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dez vous gagnerez quatre points. Je jette le dez ensuite & fais un sonné ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert, du même coup vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance ou Jan qui

ne peut, vous gagnez ces douze points tout de ſuite & ſans interuption, puiſque vous les gagnez après moi : mais parce que vous aviez quatre points vous ne marquerez qu'un trou ſans bouger. Ces quatre points que vous aviez & que j'ai interrompus par les ſix que j'ai gagné, étant comptés les premiers ſur les douze que vous gagnez ſans interruption ; de ſorte que les quatre qui vous reſtent, la partie ſimple marquée, ſont cenſés être reſtés des douze derniers que vous avez gagné.

Mais ſi vous aviez huit points ſimples, & moi autant en bredouille, & que d'un coup de dez vous gagnaſſiez dix huit points, alors comme dix-huit & huit ſont vingt-ſix, vous marqueriez partie; une, deux & trois, & deux points ſur l'autre; c'eſt-à-dire, que la premiere partie ſeroit ſimple, parce qu'elle ſeroit compoſée des huit points que vous aviez & que j'avois interrompus, & l'autre ſeroit double, l'interruption que j'avois faite étant ceſſée, au moyen de ce que vous avez effacé en marquant votre premier trou, les huits points que j'avois en bredouille.

Pour diſtinguer le double d'avec le ſimple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un ſeul jeton. Celui qui interrompt & en gagne après, les marque avec deux jetons. Si celui qui a marqué le premier avec un ſeul jeton gagne encore des points, il les marque & ôte un jeton à ſon adverſaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il eſt débredouillé, & que le premier qui achevera la Partie, la marquera ſimple.

Il eſt d'un honnête homme de ſe débredouiller, ſans attendre que ſon adverſaire le lui diſe ; & il ſeroit à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas, car ſouvent on eſt ſi échauffé, que l'on oublie de dire à ſon adverſaire de ſe débredouiller. L'on obſerve néanmoins, que l'on eſt reçu à dire que l'on a débredouillé juſqu'à ce que

l'adverſaire ait marqué la partie, dans lequel tems, s'il la marque double, on lui dit qu'il eſt débredouillé; mais ſi l'on attendoit que la Partie fût marquée & que l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y ſeroit plus reçu, à moins que l'adverſaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en eſt pas de même de celui, qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque ſeulement ſimples; c'eſt-à-dire, avec un ſeul jeton. Car du moment qu'il a joué ſon bois ou le dé, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même choſe s'obſerve à l'égard de celui, qui gagnant partie bredouille, la marque ſeulement ſimple. Il ne peut être envoyé à l'école, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou; mais dès qu'il a joué, il n'eſt plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il ſe doit imputer ſon peu d'attention.

CHAPITRE VIII.

Du coin de Repos.

LE coin de repos eſt la onzieme caſe, non compriſe celle du tas ou pile des dames. Il ſe nomme coin de repos, parce que celui qui l'a, eſt véritablement en repos, au lieu que celui qui ne l'a pas, eſt toujours expoſé à être battu, ainſi l'on doit chercher de prendre ſon coin le premier.

Pour prendre ſon coin, il faut avoir toujours, s'il eſt poſſible, des dames ſur les caſes de quine & de ſanne, qui ſont apellées les coins bourgeois.

Le coin né se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance, ou par effet.

Il se prend par puissance quand votre adversaire n'a pas le sien, & que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire son grand Jan, mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défendue, quand votre homme a son coin.

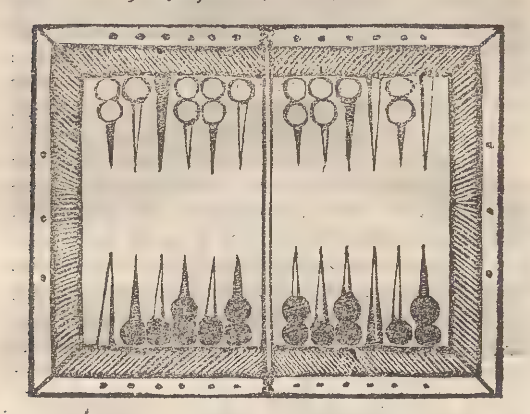
CHAPITRE IX.

Concernant la maniere de compter ce qu'on gagne ou perd.

LOrsque vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dés que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames, c'est-à-dire, quatre par simple, & six par doublet.

Par exemple, si votre jeu étoit disposé comme en la figure ci-après, & que vous eussiez les

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois. de Repos.

dames noires, si vous faisiez six & cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudroit quatre points. Car par six & cinq, vous battriez son coin de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixiéme case. (Je dis depuis, parce que c'est une régle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quelqu'autre case que ce soit) & du cinq en comptant depuis la septiéme, outre cela vous gagneriez encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitiéme case, parce que vous le battriez par deux moyens, & que dans la seconde table qui est celle de grand Jan, chaque moyen simple vaut deux points, le premier moyen par lequel vous la battriez seroit du cinq, en comptant depuis votre dixiéme case, & le second moyen, ce seroit en assemblant les nombes de six & cinq, qui sont

en tout onze ; & comptant depuis votre quatriéme case, plus vous gagneriez quatre points sur la dame qu'il a découverte en la cinquiéme carte, en comptant depuis là, votre septiéme, parce que vous la battriez par un moyen simple qui vaut quatre points dans la premiére table, de maniere que ce six & cinq vous vaudroit douze points; c'est à-dire, une partie bredouille qu'il faudroit marquer, puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi cases, prenant le cinq sur la cinquiéme pour couvrir la dixieme, & le six sur la premiere pour couvrir la septieme, & de cette maniere vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand Jan : car il vous resteroit sonné six & cinq, & six & quatre avec lesquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce six & cinq deux trous, avant que de caser, & votre homme marqueroit quatre points pour la dame qu'il a découverte en sa premiére case, que vous battez par passages fermés, ses cases six & sept étant pleines.

Ce qui paroît le plus difficile aux commençans, est de connoître quand ils battent ou non, & de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une regle certaine est que les nombres pairs tombent toujours sur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du verd au verd, & du blanc au blanc. Les nombres impairs au contraire tombent toujours sur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce Jeu pourront néanmoins en peu de tems compter, tant la perte que le gain, s'il se donnent la peine d'ouvrir leur trictrac, de le disposer suivant les Figures qui sont ici jointes, & de suivre ce que j'ai dit & dirai ci-après.

Votre Jeu étant disposé comme en la Figure ci-devant, si vous faisiez une quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adversaire, parce que pour le battre d'une quine, il faut compter

depuis votre ſeptieme caſe, ſur laquelle il n'y a qu'une dame ; & comme le coin eſt différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq & du quine ; c'eſt-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en aſſemblant les nombres qui ſont en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin ; mais vous gagneriez huit points ſur la dame que votre adverſaire a découverte en ſa huitiéme caſe, parce que vous la battriez par doublet & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la ſeconde table, quand on bat par un doublet ; le premier moyen par lequel vous battriez cette Dame, ce ſeroit du cinq, en comptant depuis votre dixiéme caſe, & le ſecond, ce ſeroit du quine, les deux nombres aſſemblés, en comptant depuis votre cinquiéme caſe.

A l'égard de la dame de votre adverſaire, découverte en ſa cinquiéme caſe, vous la battriez en comptant depuis votre huitiéme caſe ; mais elle ſeroit contre vous, parce que le paſſage du quine qui eſt ſur la dixieme caſe, eſt fermé par deux dames qui y ſont accouplées, ainſi cela lui vaudroit ſix points, cette dame étant dans ſa premiere table, où chaque moyen par doublet vaut ſix points.

Si ſur ce même Jeu vous faiſiez ſonné, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre ſixiéme caſe, vous battriez encore la dame de votre adverſaire qui eſt en la cinquieme caſe, parce que vous avez le paſſage ouvert dans ſon coin ; vous battriez auſſi celle qu'il a découverte en ſa huitiéme caſe, en comptant de-là votre troiſieme ; ainſi ce coup vous vaudroit, parce que c'eſt un doublet, ſix du coin, ſix de la dame, qui eſt en la cinquieme caſe, & quatre ſur celle qui eſt ſur la huitieme, qui font ſeize points, c'eſt-à-dire une partie double & quatre ſur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa premiere case en comptant de-là votre dixieme, le passage qui est sur sa septieme case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets & les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage, lequel se trouve fermé par une case, cela fait un Jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différens il y a deux passages; ainsi quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner : par exemple, si en la même figure ayant les dames noires vous faisiez six & as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquiéme case, parce que vous la battriez, en comptant depuis votre coin; cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixieme case est pleine; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, & du même trait le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitiéme case, vous vaudroit encore deux points, en comptant de là votre huitiéme, elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuviéme fleche, vous ne pouvez pas la batre du six ainsi vous ne la battez que par un moyen les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup que pour vous faire mieux sentir & entendre ce que c'est que passage ouvert ou fermé : car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce seroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premiérement six du coin, en comptant de votre huitiéme case. Huit sur la dame de votre adver-

faire découverte en sa huitieme case, parce que vous la battriez du quatre en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre septieme case, enfin il vaudroit six sur la dame qui est découverte en la cinquieme case de votre adversaire; quoique ce coup ne vaille que six & six font douze, & huit sont vingt points, & qu'il s'en puisse faire de plus grands, neanmoins il est très beau en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé, vous faisiez six & as, ou bien beset, vous ne batteriez point le coin de votre adversaire, parce que le coin seul ne peut battre le coin : ainsi pour battre du six & as, il faudroit avoir une surcase sur le coin, & pour le battre du bezet il en faudroit deux, c'est-à-dire deux dames outre les deux du coin.

CHAPITRE X.

Des Cases, du Privilege de s'en aller, & des Ecoles.

POur bien caser à propos, & ne vous pas donner des obstacles, il faut, quand votre adversaire est fermé par en haut, ne pas vous presser de faire les cases basses ou avancées parce que si vous faites gros jeu, vous battriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans les cases premiere & seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, & que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine & de sanne, autrement vous vous enfilerez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septieme & la dixieme, que l'on

apelle par cette raiſon les caſes du diable.

Pour pouvoir faire ſes caſes plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des ſix à jouer.

Lorſque l'on veut caſer, & que l'on veut voir les lames ſeulement, il faut dire j'adoube, autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui ſouvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un ſonné ou quine qui fait paſſer votre jeu, ſi vous gagnez de ce coup aſſez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller, c'eſt à dire, lever vos dames, & recommencer la Partie, ce qui eſt un grand avantage, car ſouvent il arrive que ces grands coups, non ſeulement paſſent votre jeu, mais encore font gagner pluſieurs Parties à votre adverſaire par le moyen des dames que vous lui battez contre vous; & vous en allant il ne gagne rien.

Lorſqu'on veut s'en aller il faut dire, je m'en vas, avant de rompre ſon jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adverſaire eſt plus avancé & plus beau que le vôtre, ou que le vôtre ſe paſſe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dé, & peut jouer ſans crainte d'être envoyé à l'école faute d'avoir ôté ſon jeton; mais celui qui achevant ſon trou, le marque & joue ſon bois ſans ôter ſon jeton, eſt envoyé à l'école de ce qui eſt marqué par le jeton; ſi cependant il avoit des points de reſte, il n'eſt envoyé à l'école que de ce qui ſe trouve marqué au deſſus des points qui lui étoient reſtés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adverſaire à l'école, du jeton ou des points qu'il a oubliés, ou même de points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on acheve le trou & qu'on veut s'en al-

ſer on le peut, tant qu'on tient ſon jeton, ou que l'on ne l'a point ôté de ſa place, mais ſi l'on a des points de reſte, & qu'on les ait marqués, l'on ne peut plus s'en aller.

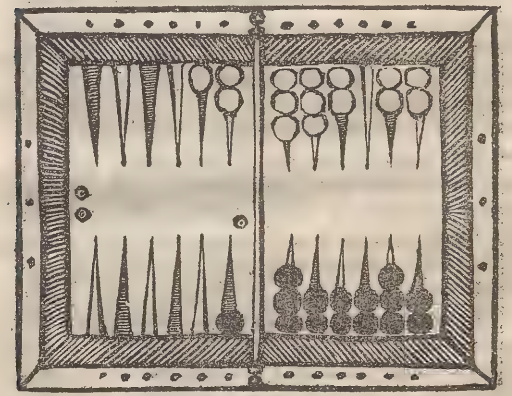
Il faut ſe déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit je m'en vas, ni de s'en aller après avoir dit je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer ſon bois, autrement il ne peut plus s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller, que lorſqu'on a achevé le trou de ſon dé, & non quand on l'acheve du dé ou de la perte de ſon adverſaire.

Qui s'en va perd tous les points qu'il a de reſte.

Il eſt très-dangereux de vouloir entretenir un jan trop long-tems, & ſe fier ſur l'eſperance de faire petit jeu, ou de recevoir des points : car ſouvent il arrive que l'on eſt obligé de répondre, comme en la figure ci-jointe.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois. de Repos.

Votre Jeu, par exemple, eſt les dames noires, votre grand Jan eſt fait, vous avez ſix points marqués, vous avez tenu, dans l'eſpérance que votre adverſaire vous donneroit quatre points ſur la dame que vous avez découverte en votre cinquieme caſe, cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait ſix & trois, & qu'il n'a rien dans ſa neuvieme caſe, le coup ſuivant vous faites un ſonné, & croyant n'être pas obligé de rompre, & pouvoir conſerver votre plain, vous marquez avec les ſix points que vous avez, & ſix points pour votre plain, une partie bredouille, & vous vous en allez, tant parce que vous donnez ſix points à votre adverſaire, que parce que votre Jeu étant avancé, il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adverſaire vous fait démarquer votre partie bredouille, & vous envoie à l'école des ſix points que vous avez marqué mal-à-propos pour votre plain, parce qu'il falloit le rompre, & lever une dame de votre huitieme caſe, pour la paſſer par la neuvieme de votre adverſaire dans la troiſieme: ainſi votre adverſaire qui gagne ſix points ſur la dame que vous lui avez battue contre vous, & ſix points dont il vous envoie à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyoit à l'école, d'abord que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet, c'eſt à dire, qu'encore que vous euſſiez marqué un, deux ou trois trous, & même davantage, vous pouvez les démarquer ſans crainte d'être envoyé à l'école, pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois, joué le dé, ou ôté votre jeton, & icelui abandonné.

Obſervez cependant que ſi votre adverſaire, croyant auſſi-bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avoit levé ſes da-

mes; ou du moins une partie en même tems que vous, il ne feroit plus recevable à vous envoyer à l'école, étant cenfé avoir quitté la Partie, comme celui qui jouant aux cartes, brouille & mêle fon jeu.

Quand on fait fon jan grand ou petit, ou de retour, il faut avoir foin de marquer ce qu'on gagne fur les dames découvertes, ou par le plain qu'on acheve, avant que de remplir, ou faire la cafe qui refte à faire.

Si votre Adverfaire achevant fon petit jan, marque les points qu'il gagne, & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir, pour un autre nombre, en forte qu'après il ne puiffe plus remplir: comme par exemple, fi ayant fait cinq & deux, & ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire fon jan, vous pouvez l'envoyer à l'école faute d'avoir fait fon plain, c'eft-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marqués pour fon plain, lequel il n'a point fait, & après fi fon jeu eft avancé, & que vous voyez qu'il ne pût gagner de fon petit jan le trou, & que vous efperiez pouvoir le faire paffer dans votre petit jan, vous pouvez lui faire rejouer fon bois, & lui faire faire fon petit jan. Mais s'il avoit fon jeu reculé, & des dames dans fon petit jan, avec lefquelles il pût encore remplir, il faudroit laiffer les chofes en l'état qu'il les auroit mifes.

Si au contraire, votre adverfaire achevant fon petit jan, ne marque pas les points qu'il gagne, & qu'il ne faffe pas fon plain, foit par mégarde, foit à deffein, parce que fon jeu étant avancé, il craint d'être obligé de paffer dans votre petit jan, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour fon petit jan, & enfuite lui faire faire fon plain, s'il eft avantageux pour vous qu'il le faffe.

Si ayant fait ſon petit jan, il a des dames avancées dans ſon grand jan, qu'il faſſe un nombre par lequel il puiſſe paſſer dans votre petit jan, & qu'au lieu de paſſer, il rompe ſon petit jan, ſoit à deſſein, ſoit par mépriſe, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour ſon jan qu'il conſervoit, & outre cela le faire rejouer & paſſer dans votre petit jan.

A l'égard du grand jan, ſi votre adverſaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, & que néanmoins il ne le faſſe point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour un autre marque, vous l'envoyez à l'école, & prenez pour vous les points qu'il a marqués, mais vous ne lui faites point rejouer & faire ſon plain, parce que vous avez intérêt qu'il n'en faſſe point afin de l'enfiler.

Le même s'obſerve pour le jan de retour, que vous avez pareillement intérêt que votre adverſaire ne faſſe point.

Si votre adverſaire ayant levé le premier au jan de retour, marque les points qu'il gagne, & qu'enſuite ayant empilé ſes dames pour recommencer, il ôte par mégarde ſon jeton ; vous pouvez, dès qu'il aura jetté le dé, l'envoyer à l'école des points qu'il s'eſt ôté.

Celui qui ayant quatre ou ſix points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jeton. Comme par exemple huit points, peut dès qu'il a joué ſon bois ou jeté le dé, être envoyé à l'école des quatre ou ſix points qu'il avoit, & auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier, c'eſt-à dire, d'un trou que l'on auroit oublié de marquer, ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde, comme ſi l'on avoit marqué partie double au lieu de ſimple.

Cependant on envoie quelquefois à l'école de

plus que d'un trou, quand par exemple l'on fait un ſonné, qui vaut dix huit ou vingt points, & qu'on joue ſon bois, avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce ſonné.

Lorſque ce n'eſt pas vous qui avez jetté le dé, vous pouvez toucher votre bois ſans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : par exemple, votre adverſaire fait un quinze, dont il ne gagne que quatre points, & ce quine lui gâte ſon jeu, vous croyez qu'il en a aſſez pour un trou & qu'il s'en ira, vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller auſſi, en même-tems votre adverſaire qui ne s'en eſt point allé & ne le pouvoit, n'ayant pas achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant que de toucher votre bois ; mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever & le remettre ; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous eſt donné par votre adverſaire, que lorſque vous avez jetté le dé ſans le marquer.

L'on n'envoye point à l'école de l'école ; c'eſt-à-dire, que ſi votre adverſaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne, & que vous ne l'en ayez envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais ſi votre adverſaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoye, alors ce n'eſt plus à l'école de l'école, & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école, de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-pros.

Obſervez qu'il ſe trouve des gens qui font des écoles exprès, pour ôter les moyens à leur adverſaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous eſt avantageux de laiſſer faire l'école & de

la marquer ; ou si vous avez intérêt de l'empêcher, cela dépend absolument de vous, & vous devez consulter là dessus la disposition de votre jeu, & celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter son jeton, afin par ce moyen de l'empêcher de faire l'école, mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant ; c'est-à-dire, sans attendre qu'un autre coup soit joué.

Quand on envoye à l'éco e, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliez à marquer, n'étant pas permis pour mieux faire son jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre, ou six points ; ainsi celui qui est envoyé à l'école, peut si c'est son avantage, vous obliger de marquer l'école toute entiere, ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant, qu'on n'envoye point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école, on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entiérement marqué l'école, mais du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adversaire peut obliger de marquer le tout.

CHAPITRE XI.

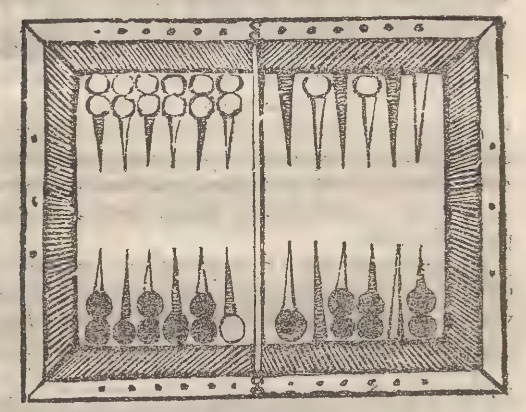
Contenant la maniere de battre une Dame, & de remplir son Jan par plusieurs moyens.

QUoique je vous aye déjà montré la maniere de battre une dame par plusieurs moyens, néanmoins comme dans les l'exemples que je vous ai raportés, celui de battre une dame par plusieurs moyens dans la premiere table qui est celle du

petit jan n'y eſt point : j'ai cru devoir vous en faire une démonſtration particuliere, & j'y ai ajouté celle de la maniere de remplir par pluſieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclairciſſement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par pluſieurs moyens, comme par exemple en la figure ci-jointe, votre adverſaire après avoir marqué une partie bredouille de ſon petit jan, a voulu tenir & a été obligé de paſſer une de ſes dames dans votre cinquieme caſe.

Tas. 1. 2. 3. 4, 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois. de Repos.

Vous avez les dames noires, & vous faites un cinq & trois, qui vous vaut ſur la dame qu'il a découverte en ſa neuvieme caſe, ſix points, ſur celle qui en eſt la ſeptieme, quatre, & ſur celle qu'il a paſſé en votre cinquieme caſe, huit points, vous en gagnez ſix ſur celle qui eſt en la neuvieme caſe, parce que vous la battez par trois

moyens ; qui vous valent chacun deux points ; vous la battez du trois, comptant de votre coin, du cinq, comptant de votre neuvieme case ; & du cinq & trois, comptant de votre sixieme case, celle, qui en est la septieme case, vous vaut quatre points parce que vous la battez par deux moyens ; sçavoir, du cinq en comptant de votre coin, & du cinq & trois, comptant de votre huitieme case.

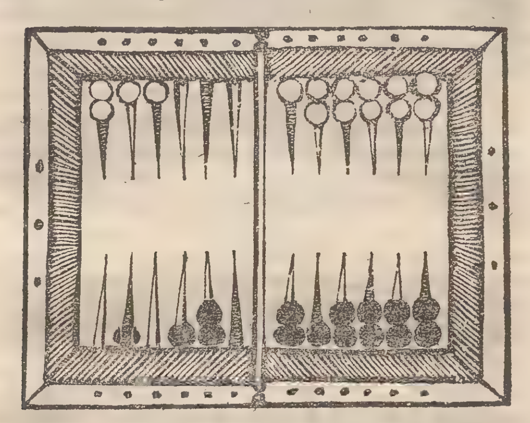
A l'égard de celle qui est passée en votre cinquieme case, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, & du trois en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu là, seroit un quine, qui vous vaudroit huit points sur la premiere, parce que vous la batteriez du doublet & double doublet, la seconde vous vaudroit autant, & la troisieme qui est dans votre cinquieme case, vous vaudroit huit points, qui feroient vingt-deux points, c'est-à-dire, partie double & dix points de reste.

Il y auroit encore sur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudroient chacun vingt points : sçavoir six du coin, six sur la dame qui est passée en la cinquieme case, & huit sur les deux autres.

A l'égard de la maniere de faire son jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son jan, l'on marque quatre par simple, & six par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demie case à faire : car si l'on avoit encore une case entiere, quoique d'un coup de dez l'on y pût mettre les deux dames à la fois par simple ou par doublet, ce ne feroit toujours qu'un moyen ; mais si vous n'aviez comme en la figure ci après, qu'une demie case à faire, & que votre jeu fût les dames noires.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4, 5. 6. 7. 8. 9. 10. 12. Coin de Bois de Repos.

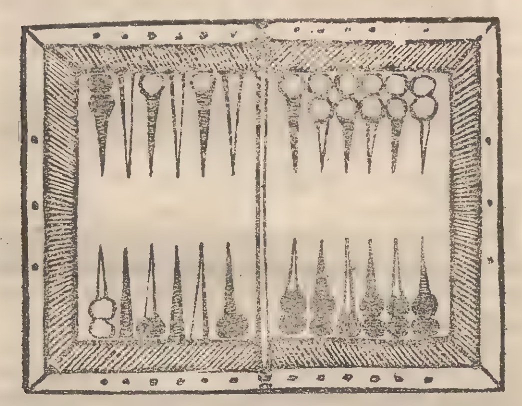
Pour lors, si vous faisiez six & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du six, & que c'est par simple, chaque moyen vous vaudroit quatre points, & si vous faisiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudtoit six points, étant par doublet, &c.

Mais de la maniere que le jeu de votre adversaire est disposé en la même figure, s'il faisoit un sonné, encore qu'il n'aye qu'une demie case à faire, & que sur son tas il lui reste deux dames, néanmoins cela ne seroit compté que pour un moyen ; & ne lui vaudroit que six points.

Quoiqu'on ne puisse sortir les dames de son coin, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que si au jan de retour, l'on peut remplir par plusieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juste sur la

demie case qui reste à remplir, l'on doit marquer pour la puissance, quatre par simple & six par doublet, quoi qu'en effet l'on ne puisse sortir une dame du coin pour remplir la demie case. Comme en la figure suivante où vous avez les dames noires, si vous faites six & trois, vous pouvez suivant cette opinion remplir par trois moyens du six, comptant de la neuvieme case, du trois, comptant de la sixieme, & du six & trois par puissance, comptant de votre coin.

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas. 1. 2 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de
de Bois. Repos.

Si au contraire votre adversaire, en la même figure faisoit six & as, comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six & as, en comptant de son coin, il batte juste la demie case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudroit rien; mais s'il faisoit quatre & trois, cela lui vaudroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuvieme case & du quatre & trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adverſaire, qui eſt en la ſeptiéme caſe, étoit ſur la ſixiéme, & que celle qu'il a en la neuvieme caſe fut paſſée dans le petit Jan, alors s'il faiſoit ſix & as, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as, & qu'il n'a point de ſix, mais il ſeroit obligé de jouer un ſix, de la dame qu'il auroit en ſa ſixieme caſe, & partant ne rempliroit point. Mais ſi outre la dame qu'il auroit en ſa ſixieme caſe, il en avoit encore une en la ſeptieme ou en la huitieme, il gagneroit par ſix & as huit points, parce qu'il rempliroit de l'as, & du ſix & as par puiſſance, comptant de ſon coin, parce que, ſuivant cette opinion, pour profiter cette puiſſance, il faut non ſeulement pouvoir l'emplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amené; & cela indépendamment du coin; car par exemple, ſi faiſant quatre & trois, votre adverſaire avoit un quatre & point de trois, il ſeroit obligé, s'il rempliſſoit du quatre, de rompre en même-tems pour jouer le trois, ou de ſortir ſon coin, s'il avoit le paſſage ouvert pour en jouer ſon quatre & trois, & par conſéquent, il ne pourroit point faire de plain ce coup-là, & ainſi ne gagneroit rien.

La raiſon qui détermine ceux qui ſont de cet avis, eſt que la beauté de ce jeu, conſiſtant principalement dans l'adverſité des coups & rencontres; ce coup qui arrive rarement doit être admis.

Ils donnent pour exemple le Jan de deux tables pour lequel l'on gagne, parce qu'on a la puiſſance de mettre de ſon dez une dame dans ſon coin, & l'autre dans celui de ſon adverſaire, quoi qu'en effet on ne les mette point.

Ils diſent encore que l'on a le privilege de prendre ſon coin, quand de ſon dez l'on amene deux nombres avec leſquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de ſon adverſaire, lequel néanmoins il n'eſt pas permis de prendre.

Ils ajouten que ce coup doit être confidéré comme un hazard & rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le Jan de Mezeas profite à celui, qui ayant fon coin, fait un ou deux as, lorfqu'il n'a point d'autres dames abattues, & que l'autre n'a pas fon coin. que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le Jan de deux tables, mais feulement, parce qu'il n'arrive pas fouvent, afin de flâter l'efpérance du Joueur, qui voyant ce feul coup pour fe fauver, le fouhaite avec empreffement.

Ceux qui font de fentiment contraire, répondent que pour gagner & faire fon plain par un, deux ou trois moyens, il faut abfolument pouvoir couvrir la derniere demie cafe, avec chacune des dames qui battent, qu'ainfi en la figure précédente, ou ayant les dames noires vous avez fait fix & trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois & du fix. Cela eft fi vrai que fi le fix & le trois vous manquoient, quoi qu'en comptant du coin, vous battiez jufte la demie cafe qui refte à couvrir, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la premiere opinion en conviennent : qu'une regle certaine eft, que pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par fimple, & fix points par doublet ; & que puifque l'on ne gagne rien lorfque l'on ne peut couvrir la derniere demie cafe qu'en comptant du coin, il n'eft pas jufte que lorfqu'on la remplit d'une autre dame, l'on affemble les deux nombres que le dé a amené, pour dire que l'on remplit encore en comptant du coin, puifqu'il eft conftant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui font dans le coin, ne peuvent jamais être jouées feules, pour couvrir & faire le plain de retour.

Voilà quelles font les diverfes opinions fur ce

coup que j'ai raportées ici ſeulement pour ſatisfaire le Lecteur : car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la derniere opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point pour le plain ou Jan de retour que l'on fait en comptant du coin, ſi l'on n'a une ſurcaſe ſur le coin, avec laquelle on puiſſe effectivement remplir.

CHAPITRE XII.

Contenant démonſtration de la maniere de lever & rompre le Jan de retour.

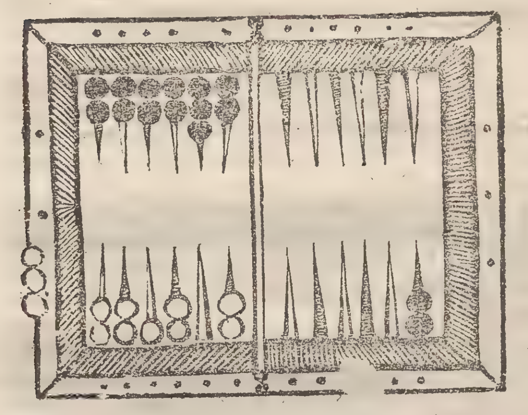
QUand d'un Jan de retour on a gagné une partie ſimple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever juſqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût eſpérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne leve point que l'on n'ait paſſé toutes les dames dans le petit Jan.

Il eſt dangereux au jan de retour de n'avoir pas ſorti ſon coin, il y a néanmoins des coups favorables, comme par exemple en la figure ſuivante, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin, votre plain eſt fait, & vous avez une ſurcaſe ſur la quatrieme lame, en cet état vous faites un ſix & as. Vous ne pouvez pas ſortir votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adverſaire, où une dame ne peut entrer ſeule, vous ne pouvez point jouer de ſix avec les dames qui ſont dans votre coin, parce que les dames du coin n'en peuvent ſortir l'une ſans l'autre; vous ne pouvez pas non plus jouer le ſix avec les dames qui ſont paſſées dans le petit Jan de votre adverſaire, qui compoſent votre jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du jan

& de retour, que toutes ne ſoient paſſées dans le petit jan, ainſi vous conſerverez votre plain, & jouerez un as avec la ſurcaſe que vous avez ſur la quatrieme lame, & votre adverſaire marquera deux points, pour le ſix que vous ne pouvez pas jouer.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois. de Repos.

Si ſur ce même jeu vous faiſiez cinq & as, ce ſeroit un très mauvais coup, car vous ſeriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui ſont en la cinquieme caſe, & l'as avec la ſurcaſe qui eſt ſur la quatrieme : cependant vous auriez encore l'eſpérance de refaire votre plain, ſi le coup ſuivant vous pouviez ſortir votre coin.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans le petit jan, on leve à chaque coup de dez, tout ce qui bat juſte ſur le bord, ſelon le nombre qu'on a amené, autrement on ne peut point lever, mais il faut jouer ce qui ne bat point ſur le bord, com-

me en la figure précédente, ou votre adverſaire faiſant quine, ne peut rien lever, à cauſe que ſa quatriéme caſe qui bat juſte ſur le bord eſt vuide; ainſi pour jouer ſon quine, il faut qu'il mette ſur la lame du tas, les dames qui ſont en ſa cinquieme caſe : ſi cependant il n'avoit rien en ſa cinquieme caſe, il leveroit les dames qui ſeroient en ſa troiſiéme ou ſeconde caſe, parce que du moment qu'il n'y a point de dames derriere la caſe d'où doit partir le nombre qui bat ſur le bord, on leve les plus éloignées, ainſi les caſes de quine, carme & terne étant vuides, on leve pour un ſonné, les dames qui ſont ſur la deuxieme caſe, ſi cette caſe eſt encore vuide, on leve celles qui ſont ſur la premiere, &c.

Celui qui a levé le premier toutes ſes dames gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet, c'eſt-à-dire, que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un doublet, il marque ſix points, s'il fait un nombre ſimple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être reſtés d'ailleurs, & outre cela il a le dé pour recommencer une autre partie.

CHAPITRE XIII.

De la Grande Bredouille.

LA grande bredouille eſt quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie de Trictrac, qui eſt compoſée de douze trous ſans interruption : le profit de la grande bredouille eſt de gagner le double de ce qui eſt en jeu, quand on eſt convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'eſt guére en uſage preſentement.

Quand on la jouoit autrefois, on marquoit pour s'en ſouvenir, ſur le bord du Trictrac avec un je-

ton percé, on peut à present, si on la veut jouer, se servir de la même marque ou autre équipolente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connoître qu'il est en grande bredouille; c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille, il faut avoir soin de la faire démarquer pour éviter les disputes, sur-tout quand on joue sans témoins.

CHAPITRE XIV.

Des Regles pour connoître combien il y a de Coups en deux Dez & voir promptement combien il y en a pour & contre.

POur entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dez, qui portant six nombres, six quarrés ou six faces, produisent par nécessité trente six coups, parce que les regles des sciences étant certaines, & l'Arithmétique nous ayant enseigné, que pour sçavoir combien un nombre est dans un autre, il falloit multiplier l'un par l'autre, six fois six faisant trente-six, il est impossible que dans deux dez il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paroisse d'abord en comptant tous les coups que produisent deux dez, qu'il n'y en ait que vingt-un, comme effectivement il est vrai, qu'il n'y en a pas davantage en un sens; sçavoir, six & as, six & deux, six & trois, six & quatre, six & cinq, sonné, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, quine, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, carme, trois &

& as, trois & deux, terne, deux & as, double deux, & enfin ambeſas. Néanmoins quand on veut pénétrer plus avant, il n'eſt pas moins vrai de dire qu'il y a trente-ſix coups, & cela eſt d'une certitude réelle & inconteſtable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il ſemble que ſix & as, & as ſix ne ſoient qu'une même choſe, il eſt pourtant vrai que cette même choſe ſe produit en deux façons, & ſe doit compter deux fois, comme il eſt aiſé de le voir par la table ſuivante : car puiſque dans chaque dé il y a un as & un ſix, il faut que dans les deux dés il y ait deux as & deux ſix, & parconſéquent ſix & as, ſont deux coups, parce que le dé qui a produit un as une fois, peut une autre fois faire un ſix, & ainſi de l'autre.

De ſorte que tous les coups ſe diviſant ou en doublet ou en coups qui ne le ſont pas, que nous apellons ſimples, & n'y ayant que ſix doublets qui ſont ambeſas, double deux, ternes, carmes, quines & ſonnés ; ces ſix coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'apellent, il n'en reſte que quinze, leſquels ſe produiſant chacun deux fois, font trente coups, & les ſix doublets ne ſe pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, font trente-ſix coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai & bien démontré, il faut s'en faire une regle & dire au Trictrac, que tout doublet eſt ſimple, parce qu'il ne peut ſe produire qu'une fois, & que tout ſimple, c'eſt à dire qui n'eſt pas doublet, eſt double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établiſſement de cette vérité, qu'il y a trente-ſix coups au Trictrac, il faut paſſer à voir l'utilité de cette connoiſſance qui eſt très grande : car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre ſoi, ce qui ſe fait en un inſtant, quand on voit qu'il n'y a qu'un coup

pour ſoi, on conclut néceſſairement qu'il y en a trente cinq contre.

S'il y en a vingt pour ſoi, on ſçait en même-tems qu'il y en a ſeize contre.

Et c'eſt cette connoiſſance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la blanque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir. On doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des ſeize qui ſont contre lui.

Ce n'eſt pas pourtant une choſe aſſurée & certaine, le jeu n'étant jamais ſans hazard, où la fortune ſe joue très-ſouvent de la prudence; cependant, quoique l'on préſume de la fortune, perſonne de bon ſens ne dira, qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour ſoi, que de n'en avoir que ſeize.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre ſoi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre ſoi, il y a deux regles qui vous l'aprendront ſans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédens, que l'on bat, ou que l'on eſt battu en trois manieres différentes, ou d'un dé ſeul, ou d'un autre dé ſeul, ou du nombre que les deux dés aſſemblés compoſent.

Par exemple, ſi vous faites ſix & cinq, vous voyez premiérement ſi vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez ſi vous le battez par un ſix, & en troiſieme lieu, vous joignez ces deux nombres enſemble qui ſont onze, & vous voyez ſi vous le battez par onze points.

Voici deux regles qu'il faut ſçavoir, toutes les fois qu'il faut aſſembler le nombre des deux dés,

Premiere Régle.

Si le nombre des deux dés aſſemblés paſſent ſix points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou ſix coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup, parce que douze ne vient & n'eſt qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui ſont ſix & cinq, & cinq & ſix, deſquels il n'y en a qu'un qui s'apelle; ſçavoir, ſix & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, ſix & quatre, & quatre & ſix & quine, dont il n'y en a que deux qui s'apellent; ſçavoir, ſix & quatre & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, ſix & trois, & trois & ſix, cinq & quatre, & quatre & cinq, deſquels il n'y en a encore que deux qui s'apellent; ſçavoir, ſix & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui ſont ſix & deux, & deux & ſix, cinq & trois, & trois & cinq, & quaderne, deſquels il n'y a que trois qui s'apellent, qui ſont ſix & deux, cinq & trois & carme.

S'il en faut ſept, il y a ſix coups, qui ſont ſix & as, & as & ſix, cinq & deux, & deux & cinq, quatre & trois, & trois & quatre, deſquels il n'y en a que trois qui s'apellent; ſçavoir, ſix & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la maniére de compter, quand on eſt au de-là de ſix points, & qu'il faut aſſembler le produit des deux dés pour battre celui contre lequel on joue.

Seconde Regle.

Il y a une autre regle à pratiquer; lorſque l'on peut battre ou être battu par un dé ſeul, juſqu'à ſix points.

Et rien n'eſt plus aiſé que d'entendre cette regle.

On ſe doit ſouvenir qu'il faut toujours ajoûter un dix au point ſur lequel on peut être battu. Si par exemple on eſt découvert ſur un ſix; ajoûtant dix & ſix cela fait ſeize, & partant il y a ſeize coups; ſçavoir; terne, cinq & as, as & cinq, quatre & deux, deux & quatre, ſix & as, as & ſix, ſix & deux, deux & ſix, ſix & trois, trois & ſix, ſix & quatre, quatre & ſix, ſix & cinq, cinq & ſix, & enfin ſonné, deſquels ſeize coups, il n'y en a néanmoins que neuf qui s'apellent, qui ſont ſix & as, ſix & deux, ſix & trois, ſix & quatre, ſix & cinq, quatre & deux, cinq & as, terne & ſonné. Mais parce que de ces neuf, les ſept premiers ſe produiſent deux fois, cela fait que l'on compte ſeize coups, ſuivant ce qui eſt obſervé ci-devant.

Si vous êtes découvert ſur un cinq, ajoutant dix cela fait quinze, & partant il y a quinze coups; ſçavoir, trois & deux, deux & trois, quatre & as, as & quatre, cinq & as, as & cinq, cinq & deux, deux & cinq, cinq & trois, trois & cinq, cinq & quatre, quatre & cinq, quine, cinq & ſix, ſix & cinq, deſquels il n'y a que huit coups qui s'appellent; qui ſont trois & deux, quatre & as, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, cinq & ſix, & quine.

Si vous êtes découvert ſur un quatre, ajoûtant dix, cela fait quatorze, partant il y a quatorze coups; ſçavoir, double deux, trois & as, as & trois, quatre & as, as & quatre, quatre & deux, deux & quatre, quatre & trois, trois & quatre, quatre & cinq, cinq & quatre, quatre & ſix, ſix & quatre, & carme, deſquels il n'y a que huit coups qui s'apellent, qui ſont double deux, trois & as, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, quatre & cinq, quatre & ſix, & carme.

Si vous êtes découvert ſur un trois, ajoûtant dix, cela fait treize, partant il y a treize coups; ſçavoir, deux & as, as & deux, trois & as, as & trois, trois & deux, deux & trois, trois & quatre, quatre & trois, trois & cinq, cinq & trois, trois & ſix, ſix & trois, & terne, deſquels il n'y a que ſept coups qui s'apellent; ſçavoir, deux & as, trois & as, trois & deux, trois & quatre, trois & cinq, trois & ſix, & terne.

Si vous êtes découvert ſur un deux, ajoûtant dix, cela fait douze, partant il y a douze coups; ſçavoir, bezet, deux & as, as & deux, deux & trois, trois & deux, deux & quatre, quatre & deux, deux & cinq, cinq & deux, deux & ſix, ſix & deux, & double deux, deſquels il n'y a que ſept coups qui s'apellent, qui ſont bezet, deux & as, deux & trois, deux & quatre, deux & cinq, deux & ſix, & double deux.

Si vous êtes découvert ſur un, ajoûtant dix, cela fait onze, partant il y a onze coups; ſçavoir, as & deux, deux & as, as & trois, trois & as, as & quatre, quatre & as, as & cinq, cinq & as, as & ſix, ſix & as, & bezet, deſquels il n'y a que ſix coups qui s'apellent, qui ſont as & deux, as & trois, as & quatre, as & cinq, as & ſix, & bezet.

Rien n'eſt plus ſimple, plus aiſé, ni plus certain, que cette maniére de compter.

Néanmoins il eſt néceſſaire d'obſerver que ces deux régles n'ont lieu, que lorſqu'il n'y a point de paſſages fermés entre la dame que l'on bat, & celle d'où l'on bat : car s'il y en avoit, cela augmenteroit les coups contraires, & ces regles ne ſe trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux regles, c'eſt que dans la premiére, quand il faut aſſembler les deux dés pour battre, plus vous

êtes loin, plus vous êtes en sureté.

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux régles, tous les coups par lesquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez réduire tous ces coups, à ceux qui s'apellent, & dire pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup qui est sonné, lequel quoique doublet est ici apellé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans deux dez, que deux six, & par conséquent que pour faire une seconde fois sonné, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un six, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux double & un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur six, neuf coups, dont sept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont sept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont six doubles.

Sur trois, sept coups, dont six doubles.

Sur deux, sept coups, dont cinq doubles.

Et sur un, six coups, donc cinq doubles.

Tout ce que dessus ne vous aprend que deux choses, la premiére qu'il y a trente-six coups en deux dez; parce que au Trictrac, tout coup double est simple, & tout coup simple au contraire est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la maniére de compter,

ou pour mieux dire la maniere de voir & de lire dans le Trictrac, même combien il y a de coups pour & contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé, & ce n'est que par-là que l'on aprend comment il faut jouer, placer ses dames, & conduire son jeu : c'est par-là que l'on sçait le moyen de prendre son coin, c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller : enfin c'est par là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer, & dans tout le cours du jeu, on connoît aisément lequel des deux Joueurs a l'avantage.

CHAPITRE XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

JE vous ai marqué ci-devant ce que produisoient toutes les rencontres de ce Jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai crû que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

Le Jan de trois coups vaut quatre points,	4 p.
Le Jan de deux tables vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le contre Jan de deux tables vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le Jeu de mezeas vaut par simple.	4
Par doublet. . .	6
Le contre Jan de mezeas vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le petit Jan fait par un moyen simple vaut	4
Par deux moyens. . .	8
Par trois moyens. . .	12

Par doublet, par un moyen. . 6
Par double doublet, autrement deux moyens. 12
Le grand Jan fait par un moyen simple vaut. 4
Par deux moyens. . . 8
Par trois moyens. . . 12
Par doublet, par un moyen. . 6
Par double doublet, autrement par deux moyens. . . 12

Chaque dame battue dans la table du petit Jan, vaut par un moyen simple. . 4
Par deux. . . 8
Par trois. . . 12
Par doublet. . . 6
Par double doublet. . . 12

Chaque dame battue dans la table du grand Jan, vaut par moyen simple. . 2
Par deux. . . 4
Par trois. . . 6
Par doublet. . . 4
Par double doublet. . . 8

Le coin battu par un moyen simple vaut. 4
Par doublet. . . 6

Le Jan de retour fait par un moyen simple, vaut. . . . 4
Par deux. . . 8
Par trois. . . . 12
Par doublet. . . 6
Par double doublet. . . 12

Celui qui a son Jan ou plain petit, grand ou de retour, gagne tant qu'il le conserve, pour chaque coup qu'il joue par simple. . 4
Pour un doublet. . . 6

Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd. . . . 2

Et il n'importe que le nombre amené soit simple ou doublet, mais l'on est obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour

gagne par simple. . . 4
Par doublet. . . 6

CHAPITRE XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce Jeu.

APrès vous avoir montré le cours de cet admirable Jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut pour jouer à ce jeu, une grande presence d'esprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés soient bons & quarrés, & qu'on ne vous en glisse des faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit Jan, si vous amenez du gros, passez au grand Jan.

Il faut, dès qu'on a jetté le dé, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, & marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considere point l'essence du Jeu avant que de caser, s'il est pressé ou non, s'il est en Bredouille ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux; on connoît après deux ou trois coups si le dé en dit, & c'est vetiller que de s'y amuser trop long-tems, à moins que son adversaire ne s'y soit arrêté aussi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché, il y faut néanmoins prendre garde, & à son contraire, de même qu'aux Jans de mezeas & contre-Jans de mezeas.

Quand d'un petit Jan vous aurez gagné une partie double ou ſimple, levez & vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reſte, de peur qu'en tenant vous ne ſoyez obligé de paſſer une de vos dames dans le petit Jan de votre adverſaire : car cela eſt capable de vous faire perdre le tour; c'eſt-à-dire, la partie entiere de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand Jan : c'eſt-là principalement où doit être la conduite d'un bon Joueur, de tenir & s'en aller à propos; il faut ſe déterminer ſelon la ſituation de votre jeu, & la diſpoſition de celui de votre adverſaire, s'il s'étoit amuſé à ſon petit Jan, auſſi bien que vous, que ſon jeu fut encore bien reculé, & que vous priſſiez votre coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit Jan, vous auriez bien-tôt fait votre grand Jan.

Si votre adverſaire s'eſt arrêté à ſon petit Jan, & que vous ne vous y ſoyez pas amuſé, avancez-le plus que vous pourrez pour le battre, & gagner les points d'un trou ſimple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie Bredouille.

Si ſon petit Jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre ſeconde table, il ne faudroit pas caſer, mais étendre vos dames ſeules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre ſon coin que par doublet.

Si ſon jeu eſt fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les paſſages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puiſſe paſſer dans votre petit Jan, & qu'il ſoit obligé de rompre : ſi au contraire il lui manque huit points, laiſſez lui le paſſage ſur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guere au petit Jan, qui n'eſt en effet qu'une vetille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit Jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand Jan, faisant toujours des cases ou demies cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués ; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert, parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frustré de de toutes vos espérances.

Si votre adversaire jouant le premier, fait un gros coup & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui & vous exposer à être battu : car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque-tems découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect ; mais il est exposé à ne pas si-tôt prendre son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne ; l'on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manieres & les fautes qu'il fait pour en faire son profit : s'il est timide & malheureux, il faut avancer & hazarder, si au contraire il est hardi, & qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien risquer & se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septieme & dixieme préférablement à d'autres, elles sont apellées les cases du diable, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de la pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science & même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand par la disposition de son jeu on en a le choix.

Il faut ſur-tout dans tout le cours du Jeu, s'attacher à remarquer les coups qui ſont les plus contraires à votre adverſaire, & vous découvrir ſur ſes nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par Jan qui ne peut.

Si ſon grand Jan étoit fait avant le vôtre, & que ſon jeu fût bien preſſé, il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer ſans rompre; comme ſanne, quine, ſix & cinq, ſix & quatre, ou autre nombre, & ôter les dames que vous auriez ſur les fleches où ces nombres battent, afin que faiſant un de ces nombres, il fût obligé de rompre & paſſer dans votre petit Jan.

Quand le jeu de votre adverſaire eſt mauvais, & qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laiſſer une dame découverte qui puiſſe être battue: car s'il la frape & qu'il gagne le trou, il leve & s'en va.

Si ſon jeu étant auſſi mauvais, vous lui donnez aſſez de points pour achever le trou, & qu'il veuille faire l'Ecole, dites-lui de marquer, afin par ce moyen de l'empêcher de pouvoir s'en aller; ſi cependant vous aviez des points & que l'Ecole qu'il feroit pût vous achever le trou, il ne faudra rien dire, mais marquer votre trou, parce que de cette maniere vous ôteriez toujours à votre adverſaire le moyen de s'en aller; puiſque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre Jan que vous ferez, ou que vous conſerverez, ou ſur les dames que votre adverſaire aura découvertes, & que vous battrez par paſſages ouverts, ou bien même par le coin de votre adverſaire, que vous battrez pareillemenr, il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un Financier s'y met celui des monnoies; afin de ne ſe point tromper dans la valeur des

eſpéces ; & il ſeroit bon dans les commencemens de l'avoir toujours devant ſoi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui eſt la onzieme caſe.

Il ne faut jamais preſſer ſon jeu, de crainte qu'étant avancé, on ne ſoit accablé par des gros coups, qui très ſouvent ſe ſuivent.

Quand on gagne le trou ſimple ou double, il faut examiner ſi l'on doit tenir ou s'en aller ; & pour le connoître, il faut faire comparaiſon de ſon jeu avec celui de ſon Adverſaire, voir lequel eſt mieux diſpoſé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas & plus de caſes faites, ſi le vôtre eſt en meilleur état, vous devez tenir, c'eſt à dire, marquer les points qui pourront vous être reſtés, & jouer les nombres que vous avez amenez, mais ſi ces deux jeux étoient égaux, & que vous donnaſſiez pluſieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du dé qui vous reſte.

Si lorſqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reſte, & que vous ne donnaſſiez rien, vous pourriez tenir à cauſe des points reſtés.

Le grand Jan demande beaucoup plus de conduite que le petit Jean, il faut lorſqu'on le fait, bien examiner la diſpoſition de ſon jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir ſi l'on a beaucoup ou peu de points de reſte, combien on peut encore jouer de coups ſans rompre, s'il eſt avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner ; la pratique du jeu aprend cela mieux que toute inſtruction verbale.

Cependant, je vous dirai que ſi votre Adverſaire étoit fort avancé, qu'il fût prêt de rompre ſon Jan, & que vous au contraire, vous euſſiez encore deux dames ou même une ſeule dans votre petit Jan, alors il eſt à propos de vous en

faire donner ; c'eſt-à-dire, de tenir ces dames ou une découverte dans les caſes de quine ou de carme, afin que votre Adverſaire faiſant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les paſſages étant fermés, puiſque votre plain ſeroit fait.

Mais ſi votre Adverſaire n'avoit pas encore ſon grand Jan, & qu'il ne fallut plus qu'une demie caſe ou même une caſe, qu'il eût du bois abattu & diſpoſé pour couvrir ſa demie caſe, ou faire ſa caſe, que vous euſſiez votre Jan, lequel ſeroit déjà avancé, alors s'il ne vous manquoit que quatre points, il ne faudroit pas vous en faire donner, parce que votre Adverſaire vous en donnant, & achevant votre trou de ſa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, & vous vous feriez enfiler ; néanmoins s'il ne vous falloit plus qu'un trou, il n'y auroit plus de riſque pour vous, au contraire vous joueriez mal ſi vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarque les nombres que le dé amene plus ſouvent, & tâchent toujours d'avoir ces nombres, ſoit pour caſer ou battre le coin, & ſur-tout quand il faut fermer ſon jan.

Mais une regle générale eſt, qu'il faut toujours avoir, s'il eſt poſſible, des ſix pour caſer : car les grands coups ſur la fin, perdent entiérement un jeu, quand on n'a point de ſix, & conduiſent à l'enfilade.

Quand on n'a pas ſon coin de repos, il faut avoir les coins de fanne & de quine, apellés les coins bourgeois garnis, ſur-tout quand celui contre qui l'on joue a le ſien; mais hors de ce cas il vaut mieux tenir la caſe de quine vuide ; parce qu'étant pleine, elle preſſe le jeu & ôte les ſix.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dez, s'ils ſont plats ſur cinq & deux, on prendra les

cases sept & dix, s'ils le font sur quatre & trois, on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On apelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit, tellement que vous ne pouvez pas faire votre plain, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une sur l'autre sans pouvoir caser, en telle sorte que votre Adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand jan, le conserve & passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand-jan, & les place dans votre petit jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, & qu'il manque à votre Adversaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut risquer des demi cases pour lui fermer les passages, & tâcher de l'obliger de rompre son jan, par ce moyen vous retirer, s'il est possible du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en falloit qu'un ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce seroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé, que votre Adversaire a fait son grand jan, avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par son plain, & par votre coin qu'il bat, il faut pour lui ôter cette source de points prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore quand on a tenu mal-à-propos un grand-jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre son plain; ensorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, & conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous

trouviez un passage dans le jeu de votre Adversaire, passez-y une dame, afin de vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand jan plus long tems, il faut passer ses dames autant que l'on peut sur la premiere case de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer; cela vous épargne une dame, & vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand-jan par cinq & quatre, ou quatre & trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au hazard d'y perdre quelques points, que de donner si-tôt passage à l'Adververſaire, parce qu'ayant le passage ouvert, il conserveroit plus long-tems son plain.

Après les grands jans rompus, l'on passe au jan de retour.

Beaucoup de bons Joueurs n'en font point, parce que comme ils sçavent le danger qu'il y a de tenir mal à propos un grand-jan, ils s'en vont & ne viennent jamais à cette extrémité, néanmoins on y est quelquefois forcé, sur-tout quand un des Joueurs a été enfilé.

Dans le jan de retour, l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit jan; car au lieu qu'en faisant ceux-là, on se couvre & fait des cases tant que l'on peut; en celui-ci au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes découvertes; c'est-à-dire, que l'on ne fait d'abord que des demi cases.

Il y a néanmoins en ce jan de retour, un grand écueil qui est très-dangereux, c'est lorsque vous n'avez pas pu quitter votre coin de repos, dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois; alors si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, & enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plain.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus

éloignées, ne pas perdre les occaſions de paſſer vos dames, & ne pas vous obſtiner mal-à-propos à empêcher votre Adverſaire de paſſer, & ſi-tôt qu'il n'a plus que deux caſes dans ſon grand-jan, ſortir votre coin, quand il en auroit encore trois, il faudroit le ſortir ſi la diſpoſition de votre jeu le demandoit, car c'eſt ſelon votre jeu & celui de votre Adverſaire qu'il faut ſe régler.

Il y a une ſi grande diverſité de maniéres de jouer, qu'il n'eſt pas poſſible de donner des avis ſur tous les coups, la diſpoſition du jeu doit être principalement conſidérée, il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, ſuivre l'exemple des habiles Joueurs, & dans les grands embarras ſe confier en la fortune.

Il faut jouer autant qu'il ſera poſſible ſuivant les regles; la plus générale de ce jeu, eſt qu'il faut au commencement, avancer ſon jeu le plus que l'on peut; la raiſon en eſt, qu'il faut tâcher de prendre ſon coin le premier, parce qu'il eſt plus facile de le prendre, quand les deux coins ſont vuides, puiſqu'on le peut prendre, non-ſeulement ſur ſoi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme comme il eſt expliqué au Chapitre du coin de repos.

Celui qui a ſon coin le premier, ſe trouvant fort avancé, frape, & toujours plus aiſément dans le Jeu de l'autre, qui le voyant plus près de lui, ſe ſerre & contraint ſon jeu pour ſe mettre à couvert, ce qui eſt un très-grand deſavantage; car il eſt encore des regles, qu'il ne faut pas ſerrer ſon jeu.

Il faut ſur-tout ſçavoir mettre une dame dedans à propos, quand l'Adverſaire n'a pas des points, & qu'il n'en peut pas gagner aſſez pour un trou.

Il eſt de la prudence du Joueur, de voir la conſéquence qu'il y a d'être couvert, quand par-

ticuliérement il s'agit d'une Partie ; & davantage, quand il eſt queſtion de deux par une bredouille, & bien plus encore, quand il y va du tout ou d'une enfilade ; c'eſt à quoi l'on doit avoir une aplication principale, pendant tout le cours du jeu, parce que c'eſt ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du Jeu, il ne ſe faut pas avancer que le moins que l'on pourra, & ſi les dez faiſoient ce que l'on pourroit ſouhaiter, il ſeroit à deſirer qu'ils amenaſſent du gros au commencement & du petit à la fin, pour continuer long-tems, & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque choſe au hazard, puiſque le ſuccès du Jeu arrive, partie par la ſcience, & partie par le ſort.

La ſcience des nombres ſeroit d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis, ſinon que ce qui arrive plus ſouvent en deux dez, c'eſt le nombre de ſept, il y en a pluſieurs raiſons, il vient en ſix façons, & tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois quatre ou cinq façons : ambezas ou bezet, double deux ou binet, ternes, carmes, quines & ſonnet, ne viennent qu'en une maniere ; trois & onze, viennent en deux ; quatre & dix, viennent en trois ; cinq & neuf, viennent en quatre ; ſix & huit, viennent en cinq ; & ſept, viennent en ſix tout ſeul.

Outre cette raiſon qui eſt ſenſible, il y en a une inconnue ; qui eſt que ce qui eſt le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : cette démonſtration eſt trop abſtraite pour l'expliquer ici.

On remarquera ſeulement que ſept eſt le milieu de deux dez, & bien qu'il ſemble que deux ne pouvant faire que douze, le nombre de ſix en ſoit le millieu, cela n'eſt pas néanmoins véritable.

Il eſt bien vrai que ſix eſt la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu, & puis ſix n'eſt le milieu de douze, que lorſque l'on commence à compter par un : mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout ſeul, ſept eſt le milieu, ſe trouvant entre cinq nombres d'une part, & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonſtration, prenez le plus haut d'un dé, ce ſera un ſix, & puis prenez le plus bas de l'autre, ce ſera un as, dont ſept eſt le milieu.

Auſſi chaque dé étant composé de ſix faces ; ſçavoir, de quatre, qui font les quatre côtés, & de la face de deſſus, & de celle de deſſous ; & étant composé de ſorte, que le deſſus & le deſſous font toujours ſept. On voit bien que le ſept eſt le milieu de deux dez, où l'on ne compte que le deſſus, puiſque quatorze eſt le total du deſſus & du deſſous de deux dez, c'eſt pour cela que douze & deux qui font quatorze, ne font également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé, comme onze & trois, qui font quatorze, n'y ſont que deux fois, & dix & quatre qui font auſſi quatorze, n'y ſont que trois fois, de même du reſte ; il n'y a que ſept qui ſe fait par ſix façons.

CHAPITRE XVII.

Des Priviléges & des Uſages de ce Jeu.

IL y a dans ce Jeu ſix priviléges qu'il faut mettre à profit.

L'un eſt de lever quand on a gagné de ſon dé, le trou ſimple ou double.

L'autre eſt que celui qui leve & s'en va, conſerve le dé pour recommencer.

Le troiſiéme de prendre ſon coin par puiſſan-

ce ; c'eſt-à-dire, quand par les nombres amenés ; on pourroit prendre celui de l'Adverſaire qui eſt vuide.

Le quatrième, de rompre les dez à l'Adverſaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquieme, de changer de dez.

Le ſixieme, de lever au jan de retour, le ſix ſur le cinq, le cinq ſur le quatre, le quatre ſur le trois, &c.

Quant aux uſages de ce Jeu, l'on y a introduit des petits quolibets pour détourner une attention ſombre : car bien que ce Jeu demande de l'aplication, il ſeroit ennuyeux de le jouer lentement, il faut au contraire que tout ſoit ſûr & impromptu. C'eſt pour cela qu'afin d'égayer les Joueurs, l'on a introduit des mots pour rire ſur tous les coups : je vous ai déja dit au Chapitre troiſieme, ceux qui ſe diſent ſur chaque doublet ; voici ceux que l'on dit ſur les autres coups.

Quand celui qui fait ſon petit jan a commencé par les plus éloignées, ou que faiſant ſon grand jan, il a preſſé ſon Jeu, faiſant quelques caſes trop proches, on lui dit, vous bridez votre cheval par la queue.

Si par pluſieurs coups ſemblables, il a été obligé de mettre grand nombre de dames ſur une même fléche, on dit voilà un bidet bien chargé.

Lorſque l'on a pluſieurs dames découvertes, & que l'Adverſaire fait un gros coup ſans rien battre ; on dit en raillant, marquez tout.

Si l'Adverſaire ayant pluſieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amene, on dit tout de même en raillant, couvrez tout.

Quand l'Adverſaire fait un coup qui tombe ſur une fléche vuide, entre-deux dames découvertes : on dit, Margot la fendue.

Lorſqu'il y a trois caſes ſéparées par des fléches vuides, on dit, voilà un rateau, mais le jeu n'en eſt pas beau.

Si l'on fait deux & as, on dit, deux & as n'embarraſſent pas.

Si l'on fait trois & deux, l'on dit, trous hideux.

Quand on fait ſix & trois, l'on dit, compagnon ſauve-toi.

Si l'on fait ſix & quatre, l'on dit, s'il éclate il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une ſeule dame, l'on dit un bon charpentier l'auroit fait tout d'une piéce.

Lorſqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les caſes qui ſont déja faites, l'on dit, voilà une belle caſe à faire.

Outre tous les quolibets ci-deſſus, chacun en invente à ſa fantaiſie pour égayer le jeu & jouer plus agréablement.

CHAPITRE XVIII.

Des Loix du Jeu du Trictrac.

DAns le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les Loix & Regles qui s'y obſervent, néanmoins pour votre plus grande commodité, je les ai raſſemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer, ne doivent rien dire ni faire aucun ſigne à l'un des Joueurs; ils peuvent néanmoins décider les conteſtations qui arrivent, mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit j'adoube, avant de la toucher; c'eſt-à-dire, en portant la main deſſus.

Qui marque les points pour ſon plain, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, eſt envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui eſt pas permis de rejouer & faire ſon plain.

Celui qui caſe mal, par exemple, qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé dès qu'il a lâché ſes dames, ou de reſter-là, ou de jouer d'une ſeule dame les deux nombre qu'il a amenés, ſi faire ſe peut.

L'on doit jetter les dez également, & les faire toucher la bande de l'Adverſaire, & non pas affecter de les laiſſer couler doucement pour faire petit nombre.

Il eſt permis de changer de dez, & de rompre quelquefois les dez de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dez, que celui qui les a jettés, n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés; car s'il en diſconvenoit, & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet ou d'une chiquenaude, & il eſt bon.

Le dé ſorti du Trictrac, ou qui reſte ſur le bord, ou même qui reſte ſur l'autre dé, n'eſt pas bon.

Quand un dé ſe caſſe, la partie qui paroît, ſe compte, & le coup eſt bon.

Si les deux parties paroiſſent, c'eſt-à-dire, que les deux fractures ſoient deſſous & ſervent de cube, le coup n'eſt pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dez.

Le dé qui eſt ſur une dame & qui apuye contre le Trictrac, n'eſt pas bon s'il eſt en l'air, &

pour sçavoir s'il est sur son cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame, s'il y reste, il est bon.

Qui joue son bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, & est envoyé à l'Ecole.

Qui jette les dez avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par jan qui ne peut, n'est pas recevable à le marquer après, & on est envoyé à l'Ecole.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école; mais celui qui y est envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entiere, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire son jeu.

Celui qui a marqué les points du jan de trois coups, n'est pas obligé de le faire.

On ne peut obliger l'adversaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par jan qui ne peut, mais non par une école.

Qui marque trop, ou trop peu est envoyé à l'école, du plus ou du moins; & s'il s'en est allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou simple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui acheve le trou de son dé, peut s'en aller sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir démarqué ses points & ôté son jeton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reste, ou si l'on n'a pas des points de reste, il ne faut pas jouer son bois; en un mot, tant qu'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a pas touché ni joué son bois, on peut s'en aller, mais si on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui marquant le trou, joue son bois sans ôter son jeton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jeton avoit des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ſes points avec deux jettons, ne peut pas marquer le trou bredouille, & ne doit marquer qu'un trou.

Lorſqu'on eſt en bredouille, & que l'adverſaire interrompt, l'on doit ôter le deuxieme jetton.

Celui qui leve & s'en va, perd les points qu'il a de reſte, mais le dez lui demeure.

Tant que l'adverſaire peut faire ſon petit jan, il ne peut vous obliger d'y paſſer une dame pour vous faire conſerver votre petit jan; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre, & vous envoyer à l'école, faute d'avoir paſſé & marqué les points de votre petit plain.

On ne peut prendre ſon coin qu'avec deux dames, ni le quitter, qu'en ôtant les deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puiſſance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adverſaire a le ſien.

Il n'eſt pas permis au jan de retour, de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adverſaire, quoiqu'il l'ait quitté, & qu'il ne puiſſe plus le reprendre.

Celui qui a quitté ſon coin, le peut encore reprendre, ou par effet ſi l'autre a le ſien, ou par puiſſance s'il ne l'a plus.

On ne peut paſſer au jan de retour, quand la fléche ſur laquelle on prend paſſage, n'eſt pas entiérement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de ſon adverſaire, tant qu'il peut faire ſon plain.

L'on ne peut lever aucune dame au jan de retour, qu'après que toutes les dames ſont entrées dans la table du petit jan.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, a le dez pour recommencer, outre les points qu'il gagne, ſuivant le coup qu'il a fait.

CHAP. XIX.

CHAPITRE XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui ſçavent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y ſont pas ſi forts.

Ces avantages ſont le dé, qui eſt le plus foible.

Quine ou ſanne abattu; le coin de repos.

Carme abattu & le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, ſix, & même ſept trous ou parties, & encore davantage, ſelon la force ou la foibleſſe de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnoient juſqu'à quatre trous à des perſonnes qui étoient d'égale force, ſous la condition qu'il avoient d'abord le dé, & encore à toutes les relevés.

Ainſi l'on ne peut pas ici régler préciſément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir, cela dépend abſolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux ſeuls peuvent connoître leur force & conduite, & ſçavoir la foibleſſe de ceux contre qui ils doivent jouer, & ſur cela faire un avantage proportionné, qui puiſſe mettre la fortune dans l'équilibre.

CHAPITRE XX.

De ce qui n'eſt plus en Uſage.

TRois choſes ne ſont plus en uſage dans ce jeu; ſçavoir jan de rencontre, margot la fendue, & la pile de malheur.

Jan de rencontre se faisoit, quand en commençant une partie, le second coup étoit semblable au premier, si ayant le dé vous faisiez quine & que votre adversaire en fit autant, ce jan valoit quatre par simple, & six par doublet.

Margot la fendue étoit, quand de votre dez vous tombiez sur une fléche nuë, entre deux dames découvertes, l'on perdoit deux par simple, & quatre par doublet.

La pile de malheur est, quand ayant rompu votre plain, le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez passer aucune dame pour faire votre jan de retour, au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin, quand elles y sont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur, elle arrive rarement, mais lorsqu'elle arrivoit, l'on marquoit quatre points par simple, & six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoique ce soit à celui qui la fait.

Le Trictrac a Écrire.

CE qu'on apelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la maniere de le jouer, non plus que le piquet à écrire au jeu de piquet.

Pour jouer le trictrac à écrire, il faut avoir un crayon & deux cartes, où au haut de chacune, l'on écrit le nom d'un Joueur, & chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les piéces d'or ou d'argent ou des jetons.

Il faut seulement observer qu'au trictrac à écrire, on ne sçauroit gagner ni perdre de points, que l'un des Joueurs n'ait six cases.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée ; l'ancienne maniere de marquer est même plus réjouissante, & moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un tems qui seroit mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne sçauroit en trop avoir.

DICTIONNAIRE DES TERMES *DU TRICTRAC.*

A

ABattre du bois ; c'est au trictrac abattre beaucoup de dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoupler ses dames ; c'est les mettre deux à deux sur une fléche.

Adouber ; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu, & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube.*

Ambezas, se dit quand on amene deux as.

Avancer, en terme de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

B

BAndes de Trictac ; ce sont les bords percés de trous, vis-à-vis chaque fleche.

Bander les dames ; c'est les charger ; c'est-à-dire, en trop mettre sur une fleche.

Battre une dame, c'est la fraper, ou tomber dessus : on dit, *battre le coin.*

Bezet, au Trictrac, signifie deux as en *dés.*

Bidet : on dit charger le *Bidet*, ce qui signifie

mettre grand nombre de dames ſur une fleche ; ce terme étoit autrefois uſité ; mais aujourd'hui on ne s'en ſert plus.

Bois, au Trictrac, ſignifie les dames avec leſquelles on joue.

Bredouille, ſe dit quand on prend douze points ; & alors on marque deux parties au lieu d'une. On apelle auſſi *Bredouille*, le jeton qui ſert à marquer la *Bredouille*.

C

CArmes, ſignifie deux 4, que les deux dés amenent à la fois : on les apelle auſſi *quadernes*, ou *carmes*.

Caſes, ſe dit au Trictrac de deux dames qui ſont poſées ſur une même ligne ou fleche marquée ſur le tablier où l'on joue, & qui empêche les dames du parti contraire de paſſer outre. Le ſeptiéme point s'apelle la *caſe du diable*, parce que c'eſt la plus difficile à faire. Une *demi-caſe* eſt quand il n'y a qu'une dame abattue : on dit auſſi *faire des caſes : hautes caſes*, ſont celles qui ſont les plus éloignées de votre adverſaire, & *baſſes caſes*, celles qui en ſont le plus près.

Caſer, eſt lorſqu'on peut accoupler deux dames enſemble, & c'eſt la même choſe que faire des *caſes*.

Coin, qui dit ſimplement *le coin*, entend le *coin de repos*, apellé ainſi, parce qu'en effet on a l'eſprit tranquille au Trictrac, quand on s'eſt emparé de ce *coin* ; c'eſt toujours la onzieme *caſe*, non compriſe celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui eſt la caſe de *quine* & de *ſanne*.

Cornet : c'eſt un petit vaiſſeau, qui eſt ordinairement de corne, & dont on ſe ſert pour jouer au Trictrac.

Couvrir : on dit, *couvrir une dame* ; c'eſt-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre, ce qui s'apelle autrement *caſer*.

D

DAmes ; c'eſt au Trictrac des morceaux d'yvoire, d'os ou de bois, plats & arrondis : on les apelle encore *tables*, il y a les blanches & les noires.

Dames accouplées : ce ſont deux dames placées l'une contre l'autre ſur une fleche.

Dames couvertes : c'eſt la même choſe que dames accouplées.

Dame découverte : c'eſt une dame ſeule placée ſur une lame.

Dé : petit os quarré, marqué de tous côtés de points, & dont on ſe ſert pour jouer au Trictrac ; il n'en faut que deux.

Debredouiller : c'eſt lorſque celui qui marque à jetons, eſt obligé d'en ôter un.

Doublet : c'eſt un jeu de *dés* qui amene deux points ſemblables, comme deux as, deux 4, deux 3, & le reſte.

Double-doublet : c'eſt un jet de *dés* doublé.

E

EMpiler : on dit *empiler les dames*, c'eſt les mettre en tas ſur la premiere fleche du Trictrac, qui doit être tourné de maniere que la pile des dames ſoit du côté de derriere.

Enfilade, eſt un obſtacle qu'on trouve à faire paſſer les dames du côté d'un tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la partie : on dit, *courir à l'enfilade*.

Enfiler ; on dit au jeu de Trictrac, qu'une perſonne eſt *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les paſſages par où elle pouvoit couler ſes dames d'un côté du tablier à l'autre ; ſi bien qu'on dit *enfiler ſon homme*, par la même explication de ce terme,

Ecole : on dit envoyer à l'*école*, faire une *école*, marquer une *école* ; & cette *école*, eſt lorſqu'on oublie à marquer les points qu'on gagne.

Etendre : on dit étendre ſes dames.

F

F Iche au Trictrac : c'eſt une maniere de clou d'yvoire ou dos, dont on ſe ſert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Fleche, Voyez *lame*.

G

G Agner : on dit au Trictrac, *gagner ſans bouger ; gagner le trou*, ou la *partie ; gagner partie bredouille ; gagner le tour*, c'eſt la partie entiere du Trictrac.

J

J An, ſe dit au Trictrac, quand il y a douze dames abattues deux à deux, qui font le plein d'un des côtés du Trictrac. Il y a pluſieurs ſortes de *Jans*.

Jan qui ne peut : c'eſt quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire paſſer une dame. Les autres *Jans* ſont ſuffiſamment expliqués au Chapitre IV. on peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient pluſieurs faces, & qu'on l'a mis en uſage dans le Trictrac, pour marquer la diverſité des faces de ce jeu.

Jeton, petite piece ronde faite d'yvoire, & dont on ſe ſert au Trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jeton percé pour marquer la grande *bredouille* quand on la joue.

Impuiſſance. Voyez *jan qui ne peut*.

Infante ; c'eſt la même choſe qu'impuiſſance.

Jouer : on dit au Trictrac, *jouer tout d'une* ; c'eſt-à-dire, jouer une dame ſeule, & la mettre ſur la ſeconde lame.

L

L Ames, certaines marques longues, terminées en pointes, & tracées au fond du Trictrac : il y en a vingt-quatre ; elles ſont blanches & vertes, ou d'autre couleur ; c'eſt ſur ces lames qu'on fait les caſes. On les apelle autrement *fleches* ou *languettes*.

Languette. Voyez *lame*.

Lever les dames ; c'eſt lorſqu'une partie eſt finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M

MArgot la fendue ; c'eſt quand l'adverſe partie fait un coup qui tombe ſur une fléche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'eſt plus en uſage.

Mezeas, on dit *jan de Mezeas*. Voyez l'explication au Chapitre IV. Il y a auſſi le *contre jan de mezeas* : il eſt auſſi expliqué au même Chapitre.

Moyen. Il y a au Trictrac les *moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens ſimples* ; ce ſont des voies qui ſervent à parvenir au gain qu'on eſpere, ſi elles ne ſont point traverſées par d'autres.

O

OBſtacles ; on apelle obſtacles, lorſque voulant paſſer on trouve les paſſages bouchés.

P

PArtie ; on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points ſans interruption : *partie ſimple*, c'eſt douze points gagnés à pluſieurs repriſes.

Paſſage ouvert : c'eſt au Trictrac une ſeule dame ſur une caſe. Ce qu'on apelle *dame découverte* & *paſſage fermé*, c'eſt lorſqu'il y en a deux.

Pile de bois ou *de dames* : ce ſont des dames entaſſées ſur la onzieme caſe du Trictrac.

Q

QUadernes. Voyez *Carmes*.

Quines : termes du jeu du Trictrac ; ce ſont deux cinq qui viennent en un même coup de *dés*.

R

REmplir : on dit au Trictrac, *remplir ſon grand-jan*, c'eſt à dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la ſeconde table du Trictrac.

Rompre : on dit *rompre le dé*, c'eſt porter vi-

tement la main ſur les dés, après que ſon adverſaire les a jettés.

S

SAnnes : terme de Trictrac, qui ſignifie deux ſix en *dés*.

Sonnez. Voyez *Sannes*.

Sortir : on dit au Trictrac, *ſortir ſon coin*.

T

TAble : ſe dit au Trictrac des deux côtés du tablier, où l'on joue avec des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des caſes. On dit, *table du petit jan*, & c'eſt la premiere table où les dames ſont empilées : on apelle auſſi *table du grand jan* celle qui eſt de l'autre côté, parce que c'eſt là qu'on y fait ce *jan*.

Table. Ce mot ſe prend auſſi pour les dames mêmes.

Tablier. Voyez *table*.

Tas de bois. Voyez *pile*.

Ternes : terme de Trictrac, c'eſt un *doublet* qui arrive, quand le *dé* amene deux trois.

Tour, au Trictrac ſignifie la *partie*.

Trictrac, jeu qui ſe joue avec deux *dés*, ſuivant le jet deſquels chaque Joueur ayant quinze dames, les diſpoſe artiſtement ſur des pointes marquées dans le tablier, & ſelon les rencontres, gagne ou perd pluſieurs points, dont douze font gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

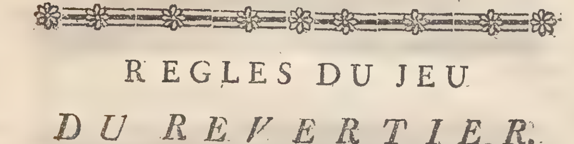
Trictrac : ſe dit auſſi du tablier ſur lequel on joue le jeu, qui eſt de bois ou d'ébene, qui a d'aſſez grands rebords pour arrêter les *dés* qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

Trou de Trictrac : il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fléches.

Trou au Trictrac, ſignifie les parties, & il faut gagner douze *trous* pour une partie.

TABLE DES CHAPITRES DU JEU DU TRICTRAC.

Fin de la table des Chapitres.



REGLES DU JEU
DU REVERTIER.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & beauté de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

TOus ceux qui sçavent bien ce jeu conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, & disent qu'il est plus difficile à bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet, l'on découvre tous les jours l'excellence du Revertier, puisque nous voyons que les personnes qui sçavent & possedent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup dès le moment qu'elles ont gouté le Revertier, l'on trouve dans ce jeu des agrémens, qui ne se rencontrent point au Trictrac; car quand on a pu une fois avancer son jeu, & avoir l'avan-

tage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires, au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou ; en un mot, l'usage & la pratique du Revertier en fait beaucoup mieux connoître les beautés, que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine ou étomologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la maniere dont on le joue, & du mot latin *Revertere*, qui signifie revenir ou retourner, parce qu'en jouant on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictrac, & on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties, comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'apelloit au Revertier, parce que quand une dame est battue, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part : mais cela n'a nulle aparence, & si l'on apelloit par cette raison ce jeu *Revertier*, il faudroit apeller pareillement le jeu du toute table Revertier, puisque quand une dame y est battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étimologie ci-devant expliquée, comme la plus vraisemblable.

CHAPITRE II.

Comment il faut disposer le Jeu pour jouer.

LE jeu du Revertier se joue dans un Trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de maniere que celles avec lesquelles vous devez jouer, soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté, & celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, & à votre gauche.

CHAPITRE III.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble.

IL faut pour jouer à ce jeu, que le Trictrac ſoit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun ſe ſert, c'eſt-à-dire, met les dés dans ſon cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté, donner le choix des dames noires ou blanches, à la perſonne que l'on conſidere.

Les dames blanches ſont eſtimées plus honorables, néanmoins ceux qui ont la vue foible, préferent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme pour le battre, ou ne le pas battre, quand il a les blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébenne fait paroître davantage la blancheur de ſes mains, & ce ſeroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui eſt des dés, l'on preſente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier, l'on jette enſuite chacun ſon dé, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux enſemble : cependant ſi l'on eſt plus foible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conſeil de ſon conſentement.

CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer & apeller les Dez.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier : par exemple, six & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'apellent ambesas, beset, ou tous les as, les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tourne, les deux quatre, carmes, carnes ou quaderne, les deux cinq, quines, & les deux six, sanne, ou sonnés.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jetter les Dés, & quand le coup est bon ou non.

IL faut pousser les dés fort; ensorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé est bon partout dans le Trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande ou bord du Trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon : pourvu qu'il soit sur son cube, de maniere qu'il puisse porter l'autre dé; c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du Trictrac, contre laquelle il apuye, ou contre la pile de bois, ne vaut rien, & pour voir s'il est

en l'air, ou non, il faut tirer doucement la table ou dame sur la quelle il est ; & s'il tombe, c'est signe qu'il étoit en l'air, & qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés, tant que l'on veut ; & même rompre le dez de son homme quand on apréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre ; & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre sans établir de peine, & que l'on rompe par inadvertance ou à dessein, il est permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

CHAPITRE VI.

Comment il faut jouer ses Dames, quand on commence la Partie.

LOrsque l'on commence la partie, l'on ne peut faire aucune case, c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac, qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue ; & pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames est dans le coin, qui est à ma gauche, sur la premiere lame ou fleche de la bande qui me touche, les miennes sont pareillement de votre côté & dans le coin qui est à votre gauche, nous avons tiré le dez, c'est à vous à jouer le premier, & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case ; mais il faut que vous jouiez ce terne, de maniere que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fleche ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux choses. La premiere qu'il faut que vous

fassiez aller vos dames qui sont empilées de mon côté & à ma gauche jusqu'au coin qui est à ma droite, de-là vous les passez sur les lames qui sont de votre côté à votre gauche, & les faites aller jusqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même chose.

La seconde chose qu'il faut que vous sçachiez, est que les doublets se jouent doublement, c'est-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule dame, soit avec plusieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené qui ne compose que six points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'est un doublet, & comme c'est le premier coup & par conséquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouiez d'abord trois trois, avec une seule dame que vous mettrez sur la neuvieme case, & que vous jouiez le quatrieme trois sur la troisieme case.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés; par exemple, quand du premier coup on fait sonné, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de son tas de bois, qu'une seule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue, quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups, on fait un gros doublet que l'on ne peut jouer du côté où est son bois & pile des dames, c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, & pour cela se donner autant que l'on pourra tous les grands doublets, comme terne, carme, quine ou sonné afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gâter son jeu.

CHAPITRE VII.

De la Tête.

QUoique je vous aye dit que vous ne pouvez mettre qu'une ſeule dame ſur les lames ou fléches du côté de votre tas, il y a néanmoins une fléche ſur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette fléche eſt la onziéme caſe, c'eſt-à-dire, la derniere en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'eſt la lame du coin qui eſt à la droite de votre homme; c'eſt cette fléche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir ſoin de la bien garnir, parce que l'on caſe enſuite bien plus facilement, il n'y a aucun riſque d'y mettre juſqu'à ſept ou huit dames, j'ai vu de bons Joueurs qui y en mettoient juſqu'à dix & onze.

CHAPITRE VIII.

Des Caſes, & de la maniere de battre.

QUand vous avez mené de la gauche de votre homme, à ſa droite, une partie aſſez conſidérable de vos dames, & que votre tête eſt bien garnie, alors il faut commencer à caſer du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos caſes tant qu'il vous ſera poſſible, & faiſant des ſur-caſes quand vous ne pourrez pas caſer, ou paſſant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On apelle faire des ſur-caſes, quand on met une ou deux dames ſur une lame, où il y en a déja deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce qu'elles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échaper.

L'on apelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même fléche où étoit placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites cinq & quatre, vous jouez d'abord le cinq & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues sont hors du jeu : on les donne à celui à qui elles apartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE IX.

De la maniere de Rentrer.

CHacun doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté & dans la table où est la pile & tas de bois ; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi ; mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les fléches, même celle où est le tas de bois, laquelle est la premiere, & par conséquent la rentrée de l'as; ainsi

celui qui fait des as, ayant encore des dames sur son tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dez est six, & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dez amene, il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la premiere table, c'est à dire, dans celle où est le tas de bois.

Etant donc constant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, & que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit, tant que vous aurez des dames à rentrer. Vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à la main, & que votre homme eût fait plusieurs cases dans cette premiere table, ensorte qu'il ne restât qu'une fléche vuide, il vous seroit inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouant ensuite, ne manqueroit pas de battre cette dame, ainsi ce ne seroit que du tems perdu; c'est pour cela que quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou passages ouverts, l'on dit qu'il est hors de jeu, & il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas sur toutes les cases ou les lames de la table de votre rentrée: car quoiqu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, est hors de jeu: cependant il lui est permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main Tellement que si votre homme étoit assez heureux de vous battre une dame, dans le tems que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, & cela quoiqu'il restât encore plusieurs dames à la main de votre homme, la raison pour laquelle vous perdriez, est que votre homme ayant joué, c'est à vous à jouer; & cependant vous ne

pourriez abſolument plus jouer, ayant une dame à la main que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun paſſage.

CHAPITRE X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

QUand vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous apliquer à faire des caſes jointes & ſerrées, depuis le tas de bois de votre homme, & ſur-tout vous donner bien de garde d'épouſer d'abord des caſes éloignées dans la ſeconde table, proche la tête de votre homme.

Lorſque vous aurez ſix caſes ou tabliers, ou même ſept tout de ſuite & bien joints, alors il faut pouſſer vos caſes dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos caſes, & laiſſer de vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il ſoit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme eſt rentré & qu'il vous a battu, il eſt obligé de jouer tous les nombres qu'il amene tellement qu'inſenſiblement, il paſſe ſon Jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme après être rentré, n'avoit pas encore aſſez vuidé, c'eſt-à-dire paſſé ſon jeu dans la table de votre tête : il faudroit vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battues, il eſt obligé de jouer & de toujours paſſer ſon jeu, parce que tant que vous avez ſix caſes jointes, il ne peut pas jouer les dames qui ſont ſur ſon tas, ou dans les caſes de ſa rentrée ; ainſi il eſt obligé de jouer tout ce qui eſt ſur ſa tête & dans les autres tables, & de paſſer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce jeu, vous aprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

CHAPITRE XI.

De la Double.

SI après que votre homme vous a battu, & qu'il est rentré, il lui est venu des coups si contraires, qu'il n'a pu faire de case, & qu'il ait été obligé de mettre plusieurs dames découvertes : si vous pouvez en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre plusieurs dames, ensorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages ; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double ; & si on n'est pas convenu de jouer la double, il perd simplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la double, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle comme dans les autres tables, il n'y a que six fléches, dont la premiere est occupée par le tas ou pile des dames.

Suposons maintenant que vous avez des dames sur votre tas, qu'outre cela vous avez quatre dames sur quatre autres fléches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce seroit déja cinq fléches occupées, & que n'y ayant que six fléches, & ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resteroit qu'une rentrée ; & si en cet état votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous seriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.

Quand on joue la double, celui qui est double, perd le double de ce qu'on a joué.

CHAPITRE XII.

De la maniere de lever & finir le Jeu.

LOrsque ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doubles, il faut jouer & faire ses cases toujours jointes, & s'aprocher petit à petit de la tête de son homme.

Quand toutes les dames sont passées dans la table de la tête de son homme, alors à chaque coup de dé, l'on peut lever toutes celles que le nombre du dé porte sur la bande du Trictrac, de même qu'il se pratique au jeu de Trictrac, quand on rompt le jan de retour.

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derriere vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entiérement passer son jeu : car si vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez jouer, ou que vous troussassiez votre jeu sur la fléche de la tête de votre homme, il pourroit arriver par la suite que vous seriez obligé de faire table ; c'est-à-dire, de laisser une dame découverte qu'il vous battroit d'abord, ensuite vous seriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battroit encore, de maniere que faisant après cela des grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins se régler suivant la disposition du jeu de son homme, car si son jeu étoit entierement passé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé sur deux ou trois cases, ou, même sur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames & même trois ou quatre derriére vous,

& rien ſur la tête, alors, il n'y auroit rien à craindre pour vous : il ne ſeroit pas néceſſaire de vous faire battre, & vous pourriez en toute ſureté lever ou trouſſer tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ſes dames, gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

CHAPITRE XIII.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui poſſédent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y ſont novices.

Ces avantages ſont différens, ſelon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé qui eſt le moindre de tous les avantages, & qui cependant ne laiſſe pas d'être de conſéquence en ce jeu.

L'on peut donner encore le dé & ſix, & as abatus, ou bien quatre & trois, ou deux dames ſur la tête, & même davantage à proportion de la force ou foibleſſe de celui qui eſt avantagé, n'étant pas poſſible de régler préciſément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir : car cela dépend abſolument de la volonté de ceux qui jouent, qui ſeuls peuvent connoître leur force & conduite ; & ſçavoir les défauts & la foibleſſe de ceux contre qui ils veulent jouer, & là-deſſus établir un avantage qui puiſſe balancer la fortune, & flâter l'eſpérance des ſpectateurs, & de celui qui reçoit l'avantage.

CHAPITRE XIV.

Des Regles génerales.

QUand on veut caser, & qu'on veut seulement voir la couleur de la fléche, il faut dire j'adoube, autrement on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant une regle générale, que bois touché doit être joué.

REGLES DU JEU DE TOUTE-TABLE.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excélence & beauté de ce Jeu, & pourquoi il est nommé Toute-Table.

CE jeu entre les jeux de table, tient une de premieres places; il n'a pas tant de beauté que la Revertier, cependant plusieurs le préférent au Trictrac, parce qu'il est moins embarrassant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames; mais encore à battre son homme à propos, & sçavoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un Trictrac, on le nomme le Jeu de Toute-table, parce que pour le jouer, chaqueur Joueur dispose ses dames en quatre parties ou quatre tas qu'il place diversement dans les

quatre tables du Trictrac ; c'eſt-à-dire que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du Trictrac, comme il ſera expliqué par le chapitre ſuivant.

CHAPITRE II.

De la maniere de diſpoſer le jeu, & de placer ſes dames pour jouer, & combien on peut jouer enſemble.

On ne joue que deux enſemble à ce Jeu, de même qu'au Trictrac & Revertier, & on peut prendre un conſeil.

Pour vous faire entendre comme il faut diſpoſer le jeu & placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes aſſis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle eſt à votre gauche, que ſur cette table il y a un Trictrac ouvert ; & que de l'autre côté de la table il y a une perſonne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à ſa droite. Il faut preſentement placer vos dames dans ce Trictrac ; ſçavoir, deux ſur la fléche qui eſt dans le coin à la droite de votre homme & de ſon côté ; cinq ſur la fléche qui eſt dans l'autre coin à la gauche de votre homme ; trois ſur la cinquieme fléche de la table qui eſt de votre côté & à votre droite, & les cinq derniéres ſur la premiere fléche qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde table de votre côté & à votre gauche.

Votre homme doit faire la même choſe. Il doit mettre deux dames ſur la premiere lame du coin qui eſt de votre côté à votre gauche, cinq ſur la derniere lame du coin qui eſt de votre côté à votre droite, trois ſur la cinquieme lame de ſon côté à ſa gauche, & les cinq dernieres ſur la premiere lame qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde table de ſon côté à ſa droite.

CHAP. III.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & comment il faut apeller & nommer les dés.

POur jouer à ce jeu, il faut de même qu'au Revertier, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même; c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, & on ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, & on nomme & apelle les nombres de même qu'au Revertier.

CHAPITRE IV.

De la maniere de jouer ou jetter les dés, & quand le coup est bon ou non.

LE contenu en ce chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoye le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.



CHAPITRE V.

De la maniere de jouer les dames, quand on commence la Partie.

LEs doublets ſe jouent au jeu doublement, de même qu'au Revertier ; c'eſt-à-dire, que ſi vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou pluſieurs dames, ſi vous faites ſanne, il en faut jouer vingt quatre, & ainſi des autres doublets : ce qui s'entend toutefois, pourvû que vous puiſſiez jouer, & que le paſſage ne ſoit pas fermé par de caſes de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer ou les deux dames qui ſont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui ſont dans le coin qui eſt à ſa gauche, ou bien celles qui ſont dans les tables de votre côté, & faire des caſes indifféremment dans toutes les tables ; & afin que vous ne faſſiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il eſt bon de vous dire, qu'il faut que vos deux dames qui ſont dans le coin à la droite de votre homme, viennent juſqu'au coin qui eſt à ſa gauche ; de-là vous les paſſez de votre côté à votre droite, & vous les faites enſuite aller avec tout le reſte de vos dames, dans la table qui eſt à votre gauche, parce que c'eſt dans cette table là où il faut que vous paſſiez votre jeu, & qu'il faut que vous y paſſiez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucunes, comme vous verrez ci-après.



CHAPITRE VI.

De la maniére de battre las dames.

ON bat les dames à ce jeu, de la même maniére qu'au Revetier, c'est à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as, vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous en jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou bien que vous mettez en surcase.

Vous pouvez même d'une seule dame, battre trois & quatres dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues, sont comme au Revertier hors de jeu, & celui à qui elles apartiennent, ne peut jouer quoique ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE VII.

De la maniere de rentrer.

JE vous ai observé ci-devant qu'il falloit que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche, de-là qu'elles vinssent à votre droite, & de votre droite dans la table qui est à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche,

jusques dans la table qui est à sa droite de son côté : cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui font absolument tout le tour du Trictrac, sont la tête ou pile de ce jeu ; toutes les dames qui ont été battues, doivent rentrer par la table ou l'on place ces deux dames ; c'est-à-dire que vous, vous devez rentrer par la table où sont vos deux dames, laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Révertier : car non seulement vous pouvez rentrer sur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes ; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même, & mettre sur une même fléche, tant de dames que vous voudrez. Par exemple, si n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu, vous faites un bezet, & que vous ayez quatre dames à rentrer ; vous pouvez les mettre toutes sur cette même fléche où sont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée, vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : on apelle ces cases là des Ponts, parce qu'elles servent à passer, & sont très utiles.

CHAPITRE VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

VOus avez vû qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames ; que la premiere qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche. La troisiéme, les trois dames qui sont sur la cinquiéme case de la table qui vous touche à votre gauche ; & la quatrieme, les cinq dames qui sont sur la premiére fléche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre premiere pile ou tête, & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisieme, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut jouer le trois de votre troisiéme pile, & l'as de la quatriéme, & faire pareillement une case. En un mot il faut tacher de faire quatre ou cinq cases tout de suite, autour de vos troisieme & quatrieme piles, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou premiére pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez, & si votre homme se découvre lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le battre : si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre, & qu'il se découvrit, il ne faudroit pas le battre ; car souvent les bons Joueurs tendent des piéges pour faire tomber dedans, & gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sure.

Il faut donc avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour, & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique aprend cela en très-peu de tems.

CHAPITRE IX.

De la maniére de lever & finir le Jeu.

LOrsque l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatrieme pile, on léve à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la

bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour, quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on leve quatre dames, quand on en a qui donnent justes sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide, & qu'il y ait des dames derriére pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derriére, on leve celles qui suivent la fléche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie simple.

CHAPITRE X.

De la Double.

SOuvent on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vîte.

Quelquefois aussi on joue à la premiere partie, & on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatrieme pile, & qu'il en ait levé une, l'on ne gagneroit que la partie simple.

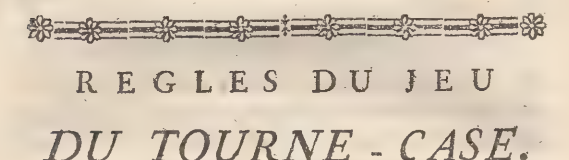
Quand on joue en plusieurs parties & que l'on gagne double, on marque deux parties, & celui qui a gagné recommence & a le dez.

CHAPITRE XI.

Des avantages que l'on peut donner.

LEs avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu du Revertier, j'y renvoye le Lecteur, où l'on en a ex-

pliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à toute-table, ambezas, abas & le dez, & encore d'autres qui dépendent de la convention des Joueurs.



REGLES DU JEU

DU TOURNE-CASE.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.

CE jeu consiste dans le seul hazard du dé; la conduite & le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou table du Trictrac; mais cette explication paroît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étimologie naturelle du nom de ce jeu dans la maniére dont on le joue: car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la derniere fléche ou lame du coin; & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu le tourne-case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce jeu, il faut un Trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura ; chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dés.

CHAPITRE III.

De la maniere de disposer le Jeu, & placer ses Dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un Trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit presentement de placer ce Trictrac, & les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce Trictrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté & à la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce Trictrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Trictrac proche la même bande, votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Trictrac.

Si dans le Trictrac il y avoit toutes les dames

néceſſaires pour joüer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, & vous n'en réſervez que trois, & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer, comme il ſera expliqué ci-après.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les Dés, & quand le Coup eſt bon ou non.

ON nomme les dés en ce jeu, de même qu'au Trictrac & Revertier.

Il faut pouſſer le dé fort, de maniere qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cauſe du peu de dames qu'il y a, que les coups de dés ſoient douteux, néanmoins quand cela arrive, on ſuit la même régle qu'au Trictrac & Revertier.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer les Dames, quand on commence la Partie.

AYant mis trois dames à part pour jouer, ſi vous avez gagné le dé, vous jouez, & ſi vous faites d'abord ſix & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'eſt une régle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après voir fait ſix & cinq, vous faites ſonné, vous n'en pouvez jouer qu'un, il faut que vous le jouiez avec la même dame dont vous avez déja joué un cinq, parce que ſi vous le jouiez avec une autre dame, il faudroit paſſer par deſſus celle dont vous avez joué le cinq, & en ce jeu il

n'eſt pas permis de paſſer aucune dame par-deſſus l'autre, il faut qu'elles ſe ſuivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Trictrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre juſqu'au coin de la ſeconde table qui eſt à votre droite. Celui qui joue contre vous, doit pareillement conduire ſes trois dames, depuis ſa droite juſqu'au coin qui eſt à ſa gauche; mais avant que ces dames puiſſent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles ſont pluſieurs fois battues de part & d'autre.

CHAPITRE VI.

De la maniere de battre les dames.

COmme les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables & vis à vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame ſur une fléche, qui ſe rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue. Cette dame eſt battue, & celui contre qui on joue eſt obligé de la prendre & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat en ce jeu malgré ſoi, parce que comme il a été obſervé, l'on eſt obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point paſſer une dame par-deſſus l'autre: par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui eſt le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre & jouer le deux, & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'eſt le plus petit nombre.

Si votre homme fait le ſecond coup, ſix & deux;

il faut par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déjà joué un deux, parce que c'est encore une des regles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos; votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrieme case de la premiere table de son côté, vous avez votre as sur la premiere table de votre côté, ainsi si vous faites quatre & trois, vous ne pouvez pas vous dispenser de battre la dame de votre homme; c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrieme case de votre côté, vis-à-vis la sienne; parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc sa dame & joue, s'il fait cinq & quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette regle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené & conduit ses dames; sçavoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; ensorte qu'on ne peut les mettre sur le coin, qu'en faisant un as, & puis un deux, & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

CHAPITRE VII.

Du Coin de Repos.

LE coin de repos en ce jeu est la douzieme case. Il est apellé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sureté, & ne peuvent plus être battues, & c'est un grand avantage en ce jeu, pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double si on étoit convenu.

REGLES DU JEU
DES DAMES RABATTUES.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce jeu, & pourquoi on le nomme des dames rabattues.

Ce jeu est de tous les jeux de table, un des plus faciles à aprendre, & l'on peut dire que le hazard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres, & on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

Ce jeu se joue dans un Trictrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur de deux cornets & de dès.

On ne le peut jouer que deux ensemble, & pour commencer on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui eſt du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun ſe ſert; c'eſt à dire, met les dés dans ſon cornet.

CHAPITRE III.

De la maniere de diſpoſer le jeu & placer ſes dames pour jouer.

QUand on veut jouer à ce jeu, & qu'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ſes dames dans la table du Trictrac, la plus près du jour, & là qu'il faſſe ſix piles ou tas de ſes dames, ſur toutes les fléches qui ſont de ſon côté; ſur chacune des trois premieres fleches proche le jour, il faut mettre deux dames qui font ſix dames, & ſur chacune des trois autres fleches qui ſont juſqu'à la bande de ſéparation, il faut mettre trois dames, qui avec les ſix précédentes, compoſent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout, il faut obſerver de mettre toutes ſes dames l'une ſur l'autre, & non point accouplées en maniere de caſe.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup eſt bon ou non.

ON nomme le dé en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table; c'eſt-à dire le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dez rondement ſans héſiter, & le faire toucher du moins la bande de ſon homme. Il

est bon par-tout dans le Trictrac, pourvû qu'il ne soit en l'air.

Il est permis de changer de dés, & même de rompre quand on apréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, & établir une peine contre celui qui rompra.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer ses dames.

QUand chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue & rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour, ainsi celui qui a fait six & as, abat la dame qui est empilée sur la premiere case, où il n'y a que deux dame & par-là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as sur la premiere case ou pile, le deux, sur la seconde, le trois, sur la troisieme, le quatre, sur la quatrieme, le cinq, sur la cinquieme, & le six sur la sixieme pile, qui est la derniere.

Vous voyez d'abord que cette maniere de jouer les nombres, est bien différente des autres jeux de table; ou par exemple pour jouer un six, l'on place la dame, six fléches au-dessus de l'endroit d'où elle part, au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, sur la même fléche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre six & as, votre homme joue le dez à son tour, s'il fait un doublet; par exemple, terne ou double deux, comme sur les cases du trois & du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais par-

ce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, & joue de-rechef; & s'il fait un ſecond doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dez, juſqu'à ce qu'il ait fait un coup ſimple.

Voilà donc deux choſes eſſentielles à remarquer en ce jeu.

La premiere, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, ſupoſé qu'il le puiſſe; & s'il ne le peut pas, il n'eſt joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué, vous avez enſuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué, votre homme rejoue & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déja abattus.

La ſeconde, que celui qui fait un doublet conſerve le dé, & joue tant qu'il ait fait un coup ſimple.

On apelle coup ſimple les nombres inégaux, comme ſont ſix cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois, &c.

Les doublets ſont deux nombres ſemblables, tels que ſont ſanne, double deux, terne, quaderne, ambezas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'eſt d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue améne, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas. Car celui contre qui l'on joue, n'eſt pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliyez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer ſon jeu plus que vous.

CHAPITRE VI.

De la maniere de lever & rompre son jeu.

APrès avoir rabatu ses dames de dessus les diverses piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabatues, leve à chaque coup de dé, les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple s'il fait bezet, il leve les deux dames de la premiere case, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second bezet, il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer bezet tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux, & la troisieme un trois, & ainsi des autres; & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer son joués par l'autre, cette regle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu, & levé un bezet, ait fait un second bezet; en ce cas, ni lui ni vous, ne leverez rien: lui, parce qu'il n'a plus de bezet à jouer; & vous, parce que c'est une des regles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames, ainsi n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point; mais qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les joue pour vous, jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre derniere dame; ce qui fait que bien souvent votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorsque votre der-

nier nombre arrive, quelquefois même il n'en a plus qu'une ; mais quand une fois vous avez abattu votre derniere dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fuſſiez extrêmement malheureux, lui au contraire travaille toujours pour vous, car comme il a peu de dames, il ne ſçauroit ſi facilement faire les nombres qui lui manquent, & il arrive aſſez ſouvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ſes dames, a gagné la partie.

La regle que bois touché doit être joué, n'a point lieu en ce jeu, parce que comme il a été dit, chaque pile de bois a ſon nombre fixe, étant impoſſible de pouvoir jouer le même nombre de différents endroits, ainſi ſupoſé que vous ayez fait un carme, & qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrieme caſe, vous ayez abattu deux dames de la cinquieme, vous pouvez & même vous devez remettre vos deux dames ſur votre cinquieme pile, & jouer votre carme comme il doit être joué.



REGLES DU JEU *DU PLAIN.*

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plain.

CEux qui ſçavent jouer au trictrac, aprennent très-facilement ce jeu, il demande quelque conduite, mais l'on peut dire que le hazard y a

plus de part que le bien joué, puiſ ue celui qui y fait les plus grands nombres, gagne infailliblement la partie.

Il eſt apellé le jeu du plain, parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir & faire leur plain ; c'eſt-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand jan, que l'on apelle au trictrac indifféremment, grand jan ou grand plain.

CHAPITRE II.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble.

L'On joue ce jeu dans un trictrac, dans lequel il faut qu'il y ait trente Dames, moitié d'une couleur & moitié d'une autre, de deux cornets & de dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux perſonnes, dont l'une ou même toutes deux peuvent prendre des conſeils ou s'aſſocier, le tout du conſentement l'un de l'autre.

Avant de commencer, on doit ſuivant les regles de l'honnêteté, donner le choix des dames & des cornets à la perſonne que l'on conſidére.

Enſuite on tire à qui aura le dé, pour cela chacun en prend un & jette, celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés & chacun ſe ſert ; c'eſt-à-dire met les dés dans ſon cornet.

CHAPITRE III.

De la maniere de disposer le Jeu & placer ses dames pour jouer.

IL faut disposer le trictrac, de la même maniere que si l'on vouloit jouer au jeu du trictrac; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plain, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait chacun empile ses dames sur la premiere case ou lame de la table, la plus éloignée du jour, tout de même qu'au trictrac.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dez; & quand le coup est bon ou non.

LE Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les régles du revertier; ainsi on n'en dira rien ici.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer ses dames, & la fin du jeu.

VOs dames étant empilées, comme il vient d'être dit. Il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les fléches du grand jan, parce qu'il est facile de couvrir après quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de mettre une seule dame dans le coin, qu'on nomme au trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde, de ne point forcer son jeu, & tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plutôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie ; mais il n'a pas le dé pour la revanche, & on tire à qui l'aura.



REGLES DU JEU

DU TOC.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme du Toc.

TOus ceux qui sçavent le jeu du trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un & l'autre consiste dans dans mêmes régles, dans la même marche & disposition du jeu.

Il est apellé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher & battre leur Adversaire, ou de gagner une partie double ou simple, par un jan ou par un plain, ainsi qu'il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se réglant comme le trictrac, il faut pour y jouer avoir un trictrac garni de quinze damus de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dez, & deux fiches ou fichets, pour marquer les trous ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer : (car on ne peut jouer que deux ensemble,) tirent le dé à qui l'aura.

CHAPITRE III.

De la maniere de disposer le Jeu & placer ses dames pour jouer.

ON place ses dames à ce jeu de même qu'au trictrac, c'est-à-dire, qu'on les met sur la premiere lame de la premiere table, pour les mener ensuite dans la seconde, & y faire son plain & grand-jan.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dez; & quand le coup est bon ou non.

L'On nomme les nombre du dé en ce jeu, comme au trictrac; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainſi qu'au trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, & ne point affecter de le laiſſer ſeulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé eſt bon par-tout dans le trictrac, ſuivant qu'il eſt dit dans les regles des jeux précédens, pourvu qu'il ne ſoit point en l'air.

CHAPITRE V.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

L'On ne marque pas en ce jeu des points comme au jeu de trictrac; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, ſelon le coup que l'on fait.

Ce jeu ſe joue en pluſieurs trous, il dépend des joueurs d'en fixer le nombre; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit-jan fait, à la réſerve d'une demi-caſe, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit-jan par un nombre ſimple, ſi nous jouyons au trictrac, je marquerois ſeulement quatre points; mais comme c'eſt au toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors ſi je remplis par deux moyens ou par un doublet ou que je vous bate une dame par deux moyens ou par doublet, ou en un mot, que je faſſe quelque jan ou rencontre du jeu du trictrac par doublet: comme par exemple, ſi je battois le coin, ou que

commençant la partie, je fis jan de deux tables par doublet, ou jan de mezeas par doublet; en ce cas, je gagnerois le double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans & coups du trictrac, se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé, a la liberté de s'en aller de même qu'au trictrac.

Pour ce qui est de la maniere de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, & toujours couvert tant qu'il est possible.

FIN.

TABLE DES CHAPITRES

Des Regles du Jeu du Revertier.

TABLE DES CHAPITRES

Des Regles du Jeu du Toute-Table.

TABLE

TABLE DES CHAPITRES.

DES REGLES DU JEU DU TOURNE CASE

TABLE DES CHAPITRES.

DES REGLES DU JEU DES DAMES RABATTUES.

TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES DU JEU DU PLAIN.

TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES DU JEU DU TOC.

Fin des tables des Chapitres.



LE JEU DES ECHECS.

AVEC TOUTES LES DIFFÉRENTES manieres de le jouer.

IL n'eſt guere de jeux qui demandent plus de conduite, plus d'attention, & plus de raiſonnement que celui des Echecs; & l'adreſſe y eſt tellement requiſe, que le hazard ne s'en mêle point; & ſi l'on y perd, ce n'eſt que par ſa faute. Le jeu des Echecs eſt très ancien & univerſel. A la Chine, on aprend ce jeu aux filles pour les rendre agréables.

L'étimologie des Echecs vient, dit-on, de *Uſcoques*, fameux brigand de Turquie; d'autres le dérivent de *Scach*, qui eſt un mot Allemand. *Gregorius Tholoſanus*, dit qu'il vient de l'Hébreu *Scach*, qui ſignifie *Vallavit*, & de *mat*, qui veut dire *mortuus eſt*; d'où eſt venu *Echec & mat*, parce que pour en venir-là, il faut que le roi ſoit tellement attaqué, environné, & ſerré de près, qu'il ne ſe puiſſe retirer, ni ſe couvrir ſans être pris, & il faut qu'il meure.

Bochard veut auſſi que le mot d'*Echec* vient de *Scach*, qui eſt un mot Perſan ſelon lui; & il dit que *Scach mat* ſignifie le Roi eſt mort: cette derniere étimologie eſt la plus vraiſemblable.

Quant à ceux qui les premiers ont trouvé ce jeu, *Jean Fabicius* dit que c'eſt un certain Perſan, nommé *Scatrenſcha*; & qu'en Perſe même on apelle ainſi ce jeu. Si l'on en croit le roman *de la roſe*, l'invention en doit être attribuée à *Attalus*: d'autres veulent que ce fût *Palamede*, qui trouva

l'invention des *Echecs*, & de l'*Echiquier* pendant le Siége de Troye; d'autres l'attribuent à un *Diomède*, qui vivoit ſous *Alexandre* : mais la vérité eſt, que ce jeu eſt ſi ancien, qu'on n'en peut ſçavoir veritablement l'Auteur.

Il y a des gens qui excellent au jeu des Echecs : & on raporte ſur cela, que *Tamerlan* y a parfaitement bien joué. Le *Calabrois* paſſe auſſi pour l'avoir ſçû en perfection; & même il en a montré pluſieurs ſiſtêmes, par leſquels il paroît que ce jeu demande, comme nous l'avons déjà dit, beaucoup d'attention & de raiſonnement, & non moins d'expérience.

Il eſt vrai auſſi que toutes ces réflexions ſont ordinairement ſuivies d'un agréable divertiſſement, qui ne coûte guére, ſi l'on veut, ſe contentant ſouvent en ce jeu de remporter la victoire, ſans aucun autre avantage.

Comme il peut arriver que ceux qui liront ce livre, n'auront pas la connoiſſance du nombre des Echecs, de leur marche, & de leur ſituation ſur l'échiquier, & que ſans cela il eſt impoſſible d'aprendre à y bien jouer, on a jugé à propos de mettre au commencement de cet ouvrage, une inſtruction des principes de ce jeu, afin d'en donner une idée plus aiſée à comprendre dans la pratique qu'on en fera.

Des Pieces qui compoſent le Jeu des Echecs.

COmme le jeu des Echecs eſt une maniere de deux petites armées opoſées l'une à l'autre, le champ de bataille eſt un *damier* ou *échiquier*, comme on voudra dire, qui ſe plie en deux, & dont la moitié contient trente-deux caſes, ou carreaux, noirs & blancs, & l'autre tout autant. On ſçait aſſez ce que c'eſt qu'un damier, ſans qu'il ſoit beſoin d'en donner ici une figure.

Il y a ſeize pieces d'Echecs, dont il y en a huit principales de différentes grandeurs ; ſçavoir, le *roi*, la *reine*, ou la *dame* ; les *deux tours*, ou *rocs* ; les deux *chevaliers*, les deux *fous*, parce que la dame & le roi ont chacun leur chevalier & leur fou.

Les huit autres pieces ſont les *pions*, qui ont chacun leurs noms particuliers, par raport à chaque piece principale, devant laquelle ils ſont placés, comme, par exemple, on apelle *pion du roi*, celui qui eſt devant le roi : celui qui eſt devant la dame, s'apelle *pion de la dame*, ainſi du reſte.

Le roi eſt la principale piece du jeu, & c'eſt de la perte de cette piece, que dépend celle de la partie, & qui la finit.

La reine va après, & eſt la meilleure piece, dont on peut ſe ſervir en ce jeu pour défendre ſon roi & attaquer ſon ennemi.

Les deux tours, ou rocs, ſont les piéces qu'on eſtime le plus après la dame.

Les deux chevaliers ſont conſidérés, comme étant propres au commencement & dans la ſuite pour attaquer ; mais ils ſont de peu d'importance pour la fin.

Pour les deux fous, ils ſont preſque égaux aux chevaliers, & de meilleur ſervice à la fin qu'au commencement, ſelon les occaſions.

Les pions qui ſont les moindres pieces, ont leur mérite en ce jeu, & opérent quelquefois de beaux exploits, lorſqu'on ſçait les bien conduire.

Il ne reſte plus, après avoir eu connoiſſance de toutes les pieces du jeu des échecs, que de ſçavoir les placer.

De la ſituation des échecs.

LEs huit premieres ſe mettent ſur la premiere ligne de l'Echiquer, du côté du Joueur : on place le roi au milieu ſur la quatrieme caſe blan-

che, si c'est le roi blanc, le roi noir se met sur la case noire, la reine à la gauche du roi : les deux fous à côté du roi & de la reine : les deux chevaliers à côté des fous ; les deux tours proche des chevaliers, aux deux extrémités de la ligne ; & les huit petites pieces, qui sont les pions, & qui servent comme de remparts, occupent les cases de la seconde ligne.

Quant aux échecs de la partie adverse, ce seront de pareilles pieces, & se nommeront de même que celles dont on vient de parler, elles seront aussi posées dans un ordre semblable.

Il faut remarquer que la case où l'on place le roi, s'apelle la *case du roi* ; & qu'on nomme celle où est son pion, la *seconde case du roi* ; celle qui précéde le pion, la *troisieme case du roi* ; & l'autre plus avancée, la *quatrieme case du roi.* C'est la même chose à l'égard des cases de la premiere ligne, qui retiennent le nom de chacune des grandes pieces où elles sont placées, ainsi que des autres cases qu'on apelle 2 3. & 4, cases de la dame, du fou, du roi, du fou de la dame ; le chevalier du roi, celui de la dame ; la tour du roi, celle de la dame, ainsi des autres pieces ; & l'échiquier doit toujours être tourné, de maniere que la premiere case blanche soit à droite.

De la marche des Echecs.

LA marche du roi, de case en case, est fort grave ; elle se fait en droite ligne & obliquement. Cette piece principale se remue devant, derriere, à droite & à gauche, lorsqu'elle ne trouve point d'obstacle qui l'arrête en chemin.

Le roi ne fait jamais qu'un pas à la fois, si ce n'est que quand il saute ; & pour lors il peut sauter deux cases, ce qu'il fait, ou de son côté, ou de

celui de la dame : il n'y a que ces deux manieres-là, dont cette piece puiſſe ſauter ; le ſaut de trois caſes n'étant plus aujourd'hui en uſage.

Quand le roi ſaute de ſon côté, il prend celle de ſon chevalier, & ſa tour ſe place auprès de lui, à la caſe de ſon fou.

Si c'eſt du côté de la dame qu'il ſaute, il occupe la caſe du fou de la dame, & la tour de la dame prend la caſe de ſa dame.

Il y a cinq choſes au jeu des échecs, qui empêchent que le roi ne puiſſe ſauter, 1°. S'il ſe trouve quelque piece entre lui & la tour, il ne peut : 2°. C'eſt auſſi un obſtacle pour lui, quand cette tour a changé de place : 3°. Si ce roi a été obligé de ſortir de ſa place, il ne lui eſt pas libre de ſauter, non plus que lorſqu'il eſt en échec, c'eſt-à-dire, lorſqu'il eſt attaqué, qui eſt la quatrieme raiſon ; & la cinquieme eſt, lorſque la caſe par deſſus laquelle il veut ſauter eſt vue de quelque piece de ſon ennemi, qui lui donneroit échec en paſſant.

Comme nous avons dit qu'il étoit permis aux rois de ſe remuer de tous côtés, il faut cependant obſerver qu'ils ne peuvent jamais ſe joindre : il faut qu'il y ait au moins une caſe de diſtance entr'eux, & quand chaque roi eſt en marche, il prend, ſi bon lui ſemble, les pieces qui ſe rencontrent en ſon chemin.

La marche de la reine eſt en ligne droite ; elle va auſſi de biais de caſe en caſe, & de ſi loin que l'on veut, pourvu qu'elle ne trouve point d'obſtacle en chemin ; elle prend auſſi, ſi elle veut, les pieces qui ſont en ſon paſſage, & ſe met en leur place : c'eſt par-là qu'on reconnoît que la reine eſt la meilleure & la plus forte piece qu'il y ait pour défendre ſon roi, & attaquer l'ennemi.

Le fou qui occupe la caſe noire, ne marche qu'obliquement, & toujours ſur les caſes noires : celui qui eſt ſur les blanches, va ſur le blanc, & de

biais pareillement, & vont tous deux auſſi loin qu'ils peuvent aller, prenant en chemin les pieces qu'ils ſont en puiſſance de prendre. On obſervera que ces deux fous ont toujours leur place, l'un auprès du roi, l'autre auprès de la dame.

Les chevaliers qui ſont toujours à côté du fou du roi, & celui de la dame, ont leur marche oblique, & ſautent toujours de trois caſes en trois caſes, de blanc en noir, & de noir en blanc; pouvant même paſſer par deſſus les autres pieces.

C'eſt auſſi pour cela qu'un chevalier fait de bons coups au commencement d'un combat, & qu'on les aime beaucoup, pour s'avancer juſqu'au roi adverſaire, lui livrer combat, & quelquefois *échec & mat*; c'eſt pourquoi il eſt bon de l'employer des premiers, d'autant que ſa puiſſance ſe diminue à meſure que le jeu s'avance, étant certain que deux chevaliers ſeuls ne peuvent mettre un roi en *échec*.

Il eſt bon de ſçavoir encore que le chevalier du roi peut ſortir par trois endroits, ſçavoir, par la deuxieme caſe de ſon roi, & par la troiſieme caſe du fou de ſon roi, ou bien par la troiſieme caſe de la tour de ce roi.

Le chevalier de la dame a auſſi trois ſorties différentes; ſçavoir, par la ſeconde caſe de ſa dame, par la troiſieme caſe du fou de ſa dame, & par la troiſieme caſe de ſa tour. On doit en cela ſupoſer que les caſes ſoient vuides; cependant ſi quelque piece ennemie y étoit placée, il pourroit la prendre ſi bon lui ſemble.

Il eſt à remarquer au jeu des *échecs*, que lorſque le chevalier donne *échec*, le roi ne peut être couvert, d'autant plus qu'il faut abſolument qu'il marche, & que ce chevalier peut ſortir d'un jeu & y rentrer, quelque preſſé qu'il puiſſe être.

Les deux tours marchent de tous côtés en droite ligne ſeulement, de caſe en caſe, & ſi loin qu'ils

trouvent le passage vuide & ouvert, & prennent si bon leur semble, ce qu'elles rencontrent en leur chemin.

Ces tours ont l'avantage de pouvoir aller tout d'un coup sur toute la ligne qui est devant elles, ou sur celles qu'elles ont à leur côté, l'on estime beaucoup ses pieces, & ce sont les plus considérables après la dame : elles sont flanquées pour l'ordinaire aux deux extrémités de la premiere ligne à côté des chevaliers, & restent en ce poste pour défendre le roi & les pieces de sa suite.

Les huits points placés sur la deuxieme ligne, devant chaque piece principale, peuvent marcher deux cases, le premier coup seulement qu'ils se remuent, après quoi il ne leur est plus permis que d'aller de case en case l'une après l'autre; leur mouvement est droit de case en case, & jamais oblique.

Quelques observations sur le jeu des Echecs.

I. S'Il arrive qu'un pion parvienne jusqu'à une des cases de la derniere ligne de l'échiquier, qui se doit entendre de la premiere de son adversaire; on en fait pour lors une dame, qui marche de même, & qui a tout le pouvoir & les prérogatives de la dame.

II. Si dans le cours du jeu, le pion vient à donner *échec*, il contraint le roi à quitter sa case.

III. Piece touchée, piece jouée; piece placée ne peut se retirer.

IV. Quoiqu'on ait dit que le pion pouvoit aller deux cases, le premier coup qu'il joue seulement; il est bon néanmoins de sçavoir qu'il ne le peut faire, quand quelque pion de son ennemi voit la case qu'il prétend.

Instructions courtes & faciles sur le jeu des échecs.

LA maniere de jouer aux échecs est très difficile à exprimer dans sa pratique, dépendant presque entierement du caprice des joueurs qui s'y conduisent tantôt d'une façon, tantôt d'une autre, selon les desseins qu'ils s'y forment, & les occasions qui se presentent : c'est pourquoi pour le bien aprendre, il faut le jouer souvent ; & une fréquente expérience rend alors habile celui qui s'y attache.

On connoît un bon Joueur d'échecs lorsqu'il sçait adroitement surprendre son ennemi, & passer par dessus ; & qui ira attaquer le roi pour lui donner au plutôt *échec* & *mat*, & lui prendre toutes ses pieces, afin par-là de remporter la victoire, & de gagner la partie.

Il faut entendre par le mot d'*échec* un coup qui met le roi en danger d'être pris : il signifie encore un avertissement qu'on lui donne d'abandonner sa case, & de se couvrir de quelques-unes de ses pieces pour se défendre.

Il y a trois sortes d'*échecs*, sçavoir, l'*échec double*, l'*échec suffoqué*, & l'*échec* & *mat* ; voici l'explication de chacun en particulier.

L'*échec double* est lorsque le roi le reçoit en même-tems de deux pieces ; il faut alors qu'il y tombe, s'il ne change de case, ou qu'il ne prenne l'une des deux pieces, sans la mettre en *échec* de l'autre.

On apelle *échec suffoqué*, quand le roi n'ayant plus de pieces qui se puissent jouer, & qu'il se voit serré de près par les pieces ennemies, sans être néanmoins en *échec*, il ne peut changer de place sans s'y mettre ; en ce cas on n'a ni perdu ni gagné, & on recommence le jeu.

Il y en a qui suivent une autre maxime, en pareille occasion, sçavoir, lorsque le roi se trouve en

l'état qu'on vient de dire de ſorte qu'il ne puiſſe ſe mouvoir ſans être pris, ni ſe couvrir d'aucune piece, on demande compoſition, laquelle eſt réglée pour l'ordinaire à la moitié de ce qu'on joue; mais cette maxime n'eſt plus guere en uſage : s'en ſert néanmoins qui veut, & on apelle aujourd'hui cet *échec pat* ou *mat ſuffoqué*.

Enfin l'*échec* & *mat* eſt quand le roi eſt attaqué, & qu'il ne peut remuer, ſe défendre, ni ſe couvrir d'aucune place; en ce cas, il eſt *mat*, & la partie eſt perdue.

Il y a encore l'*échec & mat aveugle*, qui eſt lorſque l'un des Joueurs gagne ſans le ſçavoir, & ſans le dire dans le tems qu'il le donne; alors quand on joue à toute rigueur, il ne gagne que la moitié de ce qu'on a mis au jeu.

Ce n'eſt pas en ſautant par-deſſus les pieces de ce jeu, qu'elles ſe prennent l'une l'autre, ainſi que cela ſe pratique aux dames qu'on pouſſe, ni en battant ſimplement les pieces, comme on fait au Trictrac : il faut que la piece qui prend s'empare de la place de celle qui eſt priſe, en ôtant la derniere de deſſus l'échiquier.

Après avoir donné une inſtruction des principes de ce jeu, qui peuvent ſervir d'une teinture raiſonnable pour aprendre à le bien jouer, voici toutes les manieres différentes de s'y conduire, auxquelles il ſera bon que le Lecteur faſſe attention.



PREMIERE MANIERE DE JOUER AUX ECHECS.

LIVRE PREMIER.

CHAPITRE PREMIER.

Blanc, pousse le pion du roi deux cases.
Noir, pousse le pion du roi deux cases.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.
B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame couvre l'échec à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.

B le roi faute.

N le chevalier du roi, prend le chevalier de la dame contraire.

B le pion, prend le chevalier du roi contraire.

N le fou du roi prend le pion contraire, à la troisieme case du fou de la dame contraire.

B la dame, à la troisieme case de son chevalier.

N le fou du roi, prend la tour de la dame contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi à la case de son fou.

B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.

N le chevalier de la dame, à la seconde case de son roi.

B le chevalier du roi, à la quatrieme case du roi contraire.

N le fou du roi, prend le pion contraire à la quatrieme case de la dame contraire.

B le fou du roi, à la troisieme case du chevalier du roi contraire.

N le pion de la dame, deux cases pour empêcher l'échec & mat.

B la dame donne échec, à la troisieme case du fou de son roi.

N le fou de la dame, couvre à la quatrieme case du fou du roi.

B le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.

N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.

B le fou du roi, à la troisieme case du roi contraire, & donne échec de sa dame.

N le fou du roi, couvre à sa troisieme case.

B le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.

N le pion, prend le fou de la dame contraire.

B la dame, prend le pion contraire, & donne échec à la troisieme case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B la dame donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

CHAPITRE II.

Autre maniere de jouer.

BLanc, pousse le pion du roi, deux cases.
Noir, fait de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.
B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, couvre à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.
B le roi saute.
N le chevalier du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, prend le pion contraire à la troisieme case du fou de la dame contraire.
B la dame, à la troisieme case de son chevalier.
N le fou du roi prend la tour de la dame contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N Le roi à la caſe de ſon fou.

B le fou de la dame, à la quatrieme caſe du chevalier du roi contraire.

N le chevalier de la dame, à la deuxieme caſe de ſon roi.

B le chevalier du roi, à la quatrieme caſe du roi contraire.

N le pion de la dame, deux caſes.

B la dame, à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.

N le fou de la dame, à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

B le fou du roi, à la troiſieme caſe du roi contraire.

N le pion du chevalier du roi, une caſe.

B le fou de la dame, donne échec à la troiſieme caſe de la tour du roi contraire.

N le roi, à ſa caſe.

B le fou du roi donne échec & mat à la deuxieme caſe du fou du roi contraire.

CHAPITRE III.

Autre maniere de jouer.

BLanc le pion du roi, deux caſes.
Noir de même.

B le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de ſon fou.

N le chevalier de la dame, à la troiſieme caſe de ſon fou.

B le fou du roi, à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

N de même.

B le pion du fou de la dame, une caſe.

N le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de ſon fou.

B le pion de la dame, deux caſes.

N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le fou du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame, contraire.

B le chevalier de la dame, couvre à la troisieme case de son fou.

N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

B le roi saute.

N le chevalier du roi, prend le chevalier de la dame contraire.

B le pion prend le chevalier du roi contraire.

N le fou du roi, prend le pion contraire, à la troisieme case du fou de la dame contraire.

B la dame, à la troisieme case de son chevalier.

N le fou du roi, prend la tour de la dame contraire.

N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de son fou.

B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.

N le chevalier de la dame prend le pion, à la quatrieme case de la dame contraire.

B la dame donne échec, à la troisieme case de sa tour.

N le roi, prend le fou du roi contraire.

B le fou de la dame, prend la dame contraire.

N la tour, prend le fou contraire.

B la tour, prend le fou contraire.

N le chevalier de la dame, à la deuxieme case du fou de la dame contraire.

B la dame donne échec, à la troisieme case de son chevalier.

N le roi, à la case de son fou.

B la dame, prend le chevalier de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE IV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.
B le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, couvre à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le roi saute.
N le chevalier du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion prend le chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, prend le pion contraire à la troisieme case du fou de la dame contraire.
B la dame, à la troisieme case de son chevalier.
N le fou du roi prend le pion contraire à la quatrieme case de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne

échec à la deuxieme case du fou du roi contraire.
N le roi à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, à sa troisieme case couvre sa dame.
B la tour de la dame à la case de son roi.
N le chevalier de la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le fou du roi, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du roi contraire.
N le chevalier de la dame, prend le chevalier contraire.
B la tour prend le chevalier contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou de la dame donne échec, à la troisieme case de la tour du roi contraire,
N le fou du roi, couvre à la deuxieme case du chevalier de son roi.
B la tour donne échec, à la quatrieme case du fou du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, prend la tour contraire.
B la dame donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

CHAPITRE V.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.

B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de so nfou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec, à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, couvre à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le roi saute.
N le chevalier du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, prend le pion contraire à la troisieme case du fou de la dame contraire.
B la dame, à la troisieme case de son chevalier.
N le fou du roi, prend le pion contraire à la quatrieme case de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, à sa troisieme case couvre sa dame.
B la tour de la dame, à la case de son roi.
N le chevalier de la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le fou du roi, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
* B la tour, prend le chevalier contraire.
N le roi prend la tour contraire.

† B la tour donne échec, à la case de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de son chevalier.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour donne échec à la case du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B la tour donne échec, à la case de son roi, comme ci-dessus.
N le roi, la deuxieme case de sa dame.
B la dame prend le pion de la dame contraire, & donne échec & mat à la quatrieme case de la dame contraire.

Autre défense du même coup.

† B la tour donne échec à la case de son roi, comme dessus.
N le roi, à la troisieme case de sa dame.
B le fou de la dame, donne échec à la quatrieme case du fou de son roi.
N le roi, à la troisieme case du fou de sa dame.
B la tour donne échec, à la case du fou de sa dame.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec à la quatrieme case de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

Défense d'un autre coup ci dessus, au Chap. V.

† B la tour, prend le chevalier contraire.
N la dame, prend la tour contraire.
† B la tour du roi, à la case de son roi.
N la dame, à sa seconde case.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de son chevalier.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour donne échec, à la case du roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

B la tour du roi, à la case de son roi, comme ci-dessus.

N le fou de la dame, à la troisieme case de son roi.

B le chevalier du roi, à la quatriéme case de sa dame.

N le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.

B le chevalier, prend le fou de la dame contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de son chevalier.

B la dame prend le pion de la dame contraire, à la quatrieme case de la dame contraire.

N le pion du fou de la dame, une case.

B la dame, à la troisieme case de son chevalier.

N la dame, à la troisieme case du fou de son roi.

B le chevalier prend le fou du roi contraire, & donne échec de sa dame.

N le roi, à la case de son fou.

B la dame donne échec, à la quatrieme case de son chevalier.

N le roi, à la case de son chevalier.

B le fou du roi, donne échec à la deuxieme case du fou du roi contraire

N la dame, prend le fou contraire.

B le chevalier, prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE VI.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.

Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.

N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la troisieme case du chevalier de sa dame.
B le pion de la dame, prend le pion du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la quatrieme case de la dame contraire.
N le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire.
B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire : & si le noir n'avoit point pris le pion contraire, il n'auroit pas été mat, & auroit seulement perdu son chevalier.

CHPITRE VII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
B le fou du roi, à la quatriéme case du fou de la dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la deuxiéme case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.

N le fou du roi, à la troisieme case du chevalier de sa dame.

B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.

N le pion du fou du roi, une case.

B le fou de la dame, à la quatrieme case de la tour de son roi.

N le pion du chevalier du roi, deux cases.

B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N le pion, prend le chevalier du roi contraire.

R la dame donne échec à la quatrieme case de la tour du roi contraire.

N le roi, à la deuxieme case de sa dame.

B le fou de la dame prend le pion contraire à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la deuxieme case du chevalier de son roi.

B le fou du roi donne échec, à la troisieme case du roi contraire.

N le roi, prend le fou contraire.

B la dame donne échec, à la case du roi contraire.

N le Chevalier du roi, couvre à la deuxieme case de son roi.

B le pion de la dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE VIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.

N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.

B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.

N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la troisieme case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la quatrieme case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la case du fou de son roi.
* B le fou du roi, à la deuxieme case du fou du roi contraire.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B la dame donne échec & mat, à la quatrieme case du chevalier de son roi.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi, à la deuxieme case du fou du roi contraire, comme ci-dessus.
N le chevalier de la dame, à la seconde case de son roi.
B le pion de la dame, prend le pion du roi contraire.
N le pion de la dame, prend le pion contraire.
B la tour donne échec, à la case de sa dame.

N le roi, à la troisieme case du fou de sa dame.
B le fou du roi donne échec à la case du roi contraire.
N le roi, à la quatriéme case du fou de sa dame.
B le fou de la dame donne échec, à la 3 case de son roi.
N le roi, à la 4 case du fou de la dame contraire.
B le pion du chevalier de la dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE IX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.

B le ſou de la dame, prend le pion contraire, à la quatriéme caſe du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la caſe du ſou de ſon roi.
B le fou du roi, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſon roi.
B le pion de la dame, prend le pion du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une caſe.
B le fou de la dame, à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi.
N la tour du roi, à ſa deuxieme caſe.
* B le pion de la dame, une caſe, & donne échec à la 3 caſe du roi contraire.
N le roi à la 3 caſe du fou de ſa dame.
B le fou du roi donne échec & mat, à la caſe du roi contraire, ou bien prendra la dame contraire.

Défenſe de ce coup.

* B le pion de la dame, une caſe, & donne échec à la 3 caſe du roi contraire, comme ci-deſſus.
N le roi, à la caſe de ſa dame.
B le pion du roi, un caſe.
N le pion de la dame, une caſe.
B la dame, à la 3. caſe du fou de ſon roi.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le pion du fou de la dame, une caſe.
N le roi, à la 2 caſe du fou de ſa dame.
† B la dame, à la 3. caſe de ſa tour.
N le roi, à la caſe du chevalier de ſa dame.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le fou contraire.
B le fou de la dame, prend le chevalier contraire, & gagnera.

Défenſe de ce coup.

† B la dame, à la 3. caſe de ſa tour, comme ci-deſſus.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le pion, prend le pion de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B la dame, à sa troisieme case.
N la tour, prend le fou du roi contraire.
B la dame, prend le chevalier contraire, à la 4 case de la dame contraire.
N la tour du roi, à la 4 case du fou du roi contraire.
B le pion, une case à la deuxieme case du roi contraire.
N le chevalier prend le pion contraire à la 2 case de son roi.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

CHAPITRE X.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N le pion, prend le chevalier du roi contraire.

B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N le roi, à la 2 case de sa dame.

B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la case du fou de son roi.

B le fou du roi, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.

B le pion de la dame, prend le pion du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, une case.

B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.

N la tour du roi, à sa deuxiéme case.

B le pion de la dame, une case & donne échec à la troisiéme case du roi contraire.

N le roi, à la case de sa dame.

B le pion, une case, à la 4 case du roi contraire.

N le pion de la dame, une case.

B la dame, à la 3 case du fou de son roi.

N le pion du fou de la dame, une case.

B le pion du fou de la dame, une case.

N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.

B la dame, à la 3 case de sa tour.

N le pion du fou de la dame, une case.

B le pion, prend le pion contraire.

N le chevalier de la dame, à la 4 case du fou de son roi.

B le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

N le chevalier de la dame prend le fou de la dame contraire.

B la dame, prend le chevalier de la dame contraire.

N la tour du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.

B la dame, à la 3 case de son chevalier.
N le pion de la tour du roi, une case.
*B le pion, une case, à la 2 case du roi contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B le pion, une case, & donne échec à la 3 case de la dame contraire.
N le roi à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à sa troisieme case.
B le pion, une case, fait dame nouvelle, & donne échec.
N la dame, prend la dame contraire.
B la dame, prend la dame contraire, donne échec, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le pion, une case, à la 2 case du roi contraire.
N le chevalier, prend le pion contraire.
B le pion, une case à la 3 case de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le pion, prend le chevalier contraire, & donne échec à la 2 case du roi contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B la tour donne échec, à la case de sa dame.
N le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend la dame contraire, & donne échec,
N le roi, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion contraire à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la tour de la dame, à la case du chevalier de son roi.
B le fou du roi, à sa 3 case.
N le fou de la dame, à sa 3 case.
B le fou, prend le fou contraire.
N le pion, prend le fou contraire.

B le pion du chevalier du roi, une case.
N la tour, à la 4 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou du roi, 2 cases, & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le fou de la dame, prend le pion contraire à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou couvre sa dame.
B la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la tour du roi, à la case du fou de son roi.

B le pion du fou du roi, deux caſes.

N le pion du roi prend le pion de la dame contraire.

B le pion du roi, une caſe.

N le pion prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de ſon roi.

B le roi, à la caſe de ſa tour.

N le pion prend le pion du chevalier de la dame contraire.

* B le pion prend le chevalier du roi contraire.

N le pion prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.

B le pion prend la dame contraire & donne échec.

N le chevalier prend le pion contraire.

B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la caſe de ſa dame.

B le fou du roi donne échec à la 4 caſe du chevalier de la dame contraire.

N le chevalier de la dame couvre la 3 caſe de ſon fou.

B la dame donne échec & mat à la 2 caſe du roi contraire.

Défenſe de ce coup.

* B le pion prend le chevalier du roi contraire.

N la tour prend le pion contraire.

B la dame prend la tour contraire.

N le pion prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.

B la dame prend la dame nouvelle à la caſe de ſa tour.

N le fou du roi à la 4 caſe de la dame contraire.

B le fou de la dame prend la dame contraire, & donne échec.

N le roi prend le fou de la dame contraire.

B le chevalier de la dame à la 3 caſe de ſon fou, & gagnera.

CHAPITRE XII.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame prend le pion contraire à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
* B le fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
N la tour prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec & mat à la 3 case du fou du roi contraire.

Défenſe de ce coup.

* B le fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, une caſe.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſon roi.
B le fou de la dame, à la 3 caſe du fou du roi contraire.
N la dame, à la 2 caſe du fou de ſon roi.
B le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
N le pion de la tour du roi, une caſe.
B le fou de la dame prend la tour du roi contraire.
N la dame prend la dame contraire.
B le chevalier prend la dame contraire.
N le roi prend le fou de la dame contraire.
B le pion de la tour du roi, une caſe.
N le fou de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
B le pion du fou de la dame, une caſe.
N le fou du roi, à la 4 caſe de la dame contraire.
B le chevalier du roi prend le fou du roi contraire.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B la tour de la dame, à la caſe de ſa dame.
N le pion du fou de la dame, deux caſes.
B le pion du fou du roi, deux caſes.
N la tour de la dame, à la caſe du fou de ſon roi.
B le pion du roi, une caſe.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N la tour prend la tour contraire, & donne échec.
B la tour prend la tour contraire.
N le roi, à la deuxieme caſe de ſon chevalier.
B le pion, une caſe, à la 3 caſe du roi contraire.
N le fou de la dame à la caſe de ſon roi.
B le pion, une caſe, à la troiſieme caſe de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la troiſieme caſe du fou de la dame.
B le pion, une caſe, à la deuxieme caſe de la dame contraire.

N le fou de la dame, à la troisieme case du chevalier de son roi.
B le pion, une case, à la deuxieme case du roi contraire.
N le chevalier prend le pion contraire, à la deuxieme case de son roi.
B le pion une case, fait dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XIII.

Autre maniere de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.
B le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame couvre à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le roi saute.
N le fou du roi prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion prend le fou du roi contraire.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.

B la tour du roi, à la case de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B la tour du roi prend le chevalier du roi contraire & donne échec.
N le pion prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi saute.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le chevalier du roi prend le pion du fou du roi contraire.
N la dame, à la troisieme case du fou de son roi.
* B le chevalier du roi prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec double.
N le roi, à la case de sa tour.
B le chevalier du roi donne échec double à la deuxieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame donne échec & mat à la case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi prend le pion du fou du roi contraire, comme ci-dessus.
N la tour prend le chevalier du roi contraire.
† B le fou du roi prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi à la case de son fou.
B le fou de la dame donne échec à la troisieme case de la tour de sa dame.
N le chevalier de la dame couvre à la deuxieme case de son roi.
B le fou du roi, à la troisieme case du chevalier de sa dame.
N la dame, à la case de son roi, pour empêcher l'échec & mat.

B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, deux cases.
B le fou de la dame prend le pion contraire.
N le pion de la tour de la dame, une case.
B la dame donne échec & mat à la case du chevalier du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi prend la tour du roi contraire, & donne échec, comme ci-dessus.
N le roi à la deuxieme case de sa tour.
B le fou de la dame prend le pion de la tour du roi contraire.
N le pion prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec à la troisieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de sa tour.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec & mat, à la troisieme case de la tour du roi contraire.

Autre défense du même coup.

‡ B le fou du roi prend la tour du roi contraire, & donne échec, comme dessus.
N le roi, à la case de sa tour.
B le fou de la dame prend le pion de la tour du roi contraire.
N le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec à la troisieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec à la case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le roi à la case de sa dame.
B la tour, à la case de son roi.
N le pion du roi, une case.
B la tour, prend le pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N de même.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N de même.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion, de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame prend le chevalier contraire.
B le chevalier de la dame à la quatrieme case de la dame contraire.
N la dame à sa troisieme case.
B le pion de la dame prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N la dame à la 3 case de son fou, parce que si la dame prenoit le pion contraire, elle perdroit sa tour, ou si le chevalier le prenoit, il seroit pris.

par le fou de la dame contraire, qui se mettroit à la 4. case du fou du roi contraire.

B le fou du roi à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.

N la dame à la quatrieme case de son fou.

B le fou de la dame à la 3 case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame prend le fou du roi contraire.

B le chevalier prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.

N le roi à la case de sa dame.

B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.

B le pion du fou de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion de la dame, deux cases.

N le pion du roi prend le pion de la dame contraire.

B le pion prend le pion contraire.

N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le pion du roi, une case.

N le chevalier du roi, à sa case.

B le pion, une case à la 4 case de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.

B le pion, une case à la 3 case de la dame contraire.

N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.

B la dame à la 4 case de la dame contraire,

N le chevalier du roi à la troisieme case de la tour de son roi.
B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour du roi à la case de son fou.
B le fou de la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B la dame, à sa deuxieme case.
N la tour du roi, à la case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B le pion une case à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B le pion, une case, à la 3 case de la dame contraire.

N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le roi saute.
N le chevalier du roi, à la 3. case de la tour de son roi.
B la tour, donne échec à la case de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
* B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le roi, prend le fou.
N le pion de la tour de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire; & donnera mat forcé.

Défense de ce coup.

* B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire, comme ci-dessus.

N la dame, à la quatrieme case du fou de son roi.
B la dame, à sa deuxieme case.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le fou de la dame, prend le chevalier contraire, à la troisieme case de la tour du roi contraire.
N le pion, prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour du roi donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XVII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le roi saute.
B le pion du chevalier du roi, deux cases.
N le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

B le chevalier du roi, à la quatrieme case de la tour de son roi.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le pion du chevalier de la dame, deux cases.
B le fou du roi, à la case du chevalier de sa dame.
N le pion de la tour de la dame, deux cases.
B le pion de la tour de la dame, deux cases.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le pion prend le pion de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
B la tour prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, prend le fou de la dame contraire.
B la tour du roi donne échec à la case de la tour du roi contraire.
N le roi prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le pion, une case à la case du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

CHAPITRE XVIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B la dame, à la 3 case de son chevalier.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à sa quatrieme case.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de la tour de sa dame.
B la dame donne échec, à la troisieme case du fou de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion de la dame, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N la dame à la 3 case du fou de son roi.
B la dame, à la 3 case de son chevalier.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier de la dame, à la quatrieme case de la dame contraire.
N la dame, à sa case, parce que si le pion prenoit le chevalier contraire, il perdroit la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion, prend le pion contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire, & donne échec.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou, comme dessus.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la quatrieme du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de la tour de sa dame.

B la dame, à la quatrieme de ſa tour.
N le chevalier de la dame, à la quatrieme caſe du fou de ſa dame, deſſus la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire, & donne échec double à la troiſieme caſe de la dame contraire.
N le roi, à la caſe de ſa dame.
B la dame donne échec & mat, à la caſe du roi contraire.

CHAPITRE XX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N le chevalier du roi, à la quatrieme caſe du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, deux caſes.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le roi prend le chevalier du roi contraire.
N la dame donne échec, à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.
B le roi, à ſa troiſieme caſe.
N le chevalier de la dame, à la 3 caſe de ſon fou.
B le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſon roi.
N le roi ſaute.
B le pion du fou de la dame, une caſe.
N la tour du roi, à la caſe de ſon roi.
B le fou de la dame, à la deuxieme caſe de ſa dame.

N le pion de la dame, deux cases.
B le roi, à la 3 case de sa dame.
N la tour, prend le pion contraire.
B le chevalier, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le chevalier de la dame, prend le chevalier contraire, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier, prend la tour du roi contraire.
* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec.
N le roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case de sa tour.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à sa 3 case.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, deux cases, & donne échec.

Défense de ce coup.

* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec, comme ci-dessus.
N le roi, prend le pion contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du fou de son roi.
N le roi, à sa troisieme case.
B le chevalier donne échec double, à la deuxieme case du fou de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la troisieme case de sa dame.
B le fou de la dame donne échec & mat, à la quatrieme case du fou de son roi.

Autre défense du même coup.

* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec, comme dessus.
N le roi, à sa troisieme case.
† B le chevalier donne échec double, à la deuxieme case du fou de la dame contraire.
N le roi, prend le pion contraire.

B la dame donne échec & mat, à la quatrieme case du fou de son roi.

Défense de ce coup.

† B le chevalier donne échec double, à la deuxieme case du fou de la dame contraire.

N le roi, à sa deuxieme case.

B la dame donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à troisieme case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases.
N le roi, à la troisieme case de sa dame.

B la tour prend le pion contraire, à la quatriemé case de ſon roi.

N le chevalier de la dame, à la troiſieme caſe du chevalier de ſon roi.

B le chevalier, prend le chevalier contraire.

N le pion, prend le chevalier contraire.

B la tour, prend le pion contraire, & donne échec.

N le roi, à la deuxieme caſe du fou de ſa dame.

B le fou de la dame donne échec, à la quatriéme caſe du fou de ſon roi.

N le chevalier, prend le fou de la dame contraire.

B la dame, prend le chevalier contraire, & donne échec.

N le roi, à la caſe du fou de ſa dame.

B le fou du roi, à la quatrieme caſe du chevalier de la dame contraire.

N la dame, à la deuxieme caſe de ſon fou.

B la dame, prend la dame contraire, & donne échec.

N le roi, prend la dame contraire.

B la tour, prend le fou contraire, & donne échec, & gagnera.

CHAPITRE XXII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de ſon fou.

N la dame, à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.

B le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.

N la dame, à la 3 caſe du chevalier de ſon roi.

B le roi ſaute.

N la dame, prend le pion du roi contraire.

* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi

N le roi, prend le fou du roi contraire.

B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec, comme ci-dessus.

N le roi, à la case de sa dame.

† B le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.

N la dame, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour, à la case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B la tour, donne échec & mat à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame, à la 4 case du fou de son roi.

† B le fou du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contrairé.

B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 3 case de son roi.

B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B le chevalier prend la tour contraire, & donne échec du fou de son roi.

N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend la dame contraire, & donne échec.
N le pion, prend la tour contraire.
B le chevalier prend le pion contraire, à la 3 caſe du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N la dame, à la 3 caſe du fou de ſon roi.
B le fou du roi, à la 4 caſe de ſa dame.
N la dame, à la 3 caſe du chevalier de ſon roi.
B le roi ſaute.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à ſa 2 caſe.
B la tour, à la caſe de ſon roi.
N la tour, à la 4 caſe du fou du roi contraire.
B la tour prend le pion du roi contraire, & donne échec, à la 4 caſe du roi contraire.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 caſes.
N la dame, à la 3 caſe du fou de ſon roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 caſe de ſon chevalier.
* B la dame donne échec, à ſa 3 caſe.
N le roi, à la 3 caſe de ſa tour.
B le chevalier, à la 2 caſe du fou de ſon roi contraire, & donne échec double & mat.

Défense de ce coup.

*B la dame donne échec, à sa 3 case.
N le roi, à la 4 case de sa tour.
† B le chevalier, à la 2 case du fou du roi contraire. & donne échec de la tour.
N le roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi; une case, & donnera échec & mat.

Défense de ce coup.

† B le chevalier, à la 2 case du fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases, couvre.
B la tour, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame à la troisiéme case du fou de son roi.
B le fou du roi, à la quatrieme case du fou de sa dame.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le roi saute.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa 2 case.
B la tour du roi à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame à la 4 case du fou du roi contraire.
*B la tour du roi, prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.

B la tour donne échec & mat à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la tour du roi, prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le fou de roi, à la 4 case de la tour du roi contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la tour du roi prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame donne échec, à la case de son roi.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier du roi, donne échec double & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, 3 cases de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisieme case de son fou.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, couvre à la 2 case de sa dame.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
N le chevalier de sa dame, prend le fou de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case de son chevalier.
N le pion de la dame, 2 cases couvre.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, 2 cases.
B la dame, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la dame couvre, à la case du fou de son roi.
B la dame, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.

N la dame couvre, à la 2 caſe du fou de ſon roi.
B la dame, prend la dame contraire, & donne échec & mat, à la 2 caſe du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troiſiéme caſe de ſon fou.
N le pion du fou du roi, une caſe.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire
B la dame donne échec, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le roi, à ſa 2 caſe.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec à la 4 caſe du roi contraire.
N le roi, à la 2 caſe de ſon fou.
*B le fou du roi donne échec, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
N le roi, à la 3 caſe de ſon chevalier.
B la dame donne échec, à la 4 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 caſe de ſa tour.
B le pion de la dame, 2 caſes, donne échec du fou de ſa dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 caſes, couvre.
B le pion de la tour du roi, 2 caſes.
N le roi, à la 2 caſe de ſon chevalier.
B la dame donne échec, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 4 caſe de ſa tour.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec double & mat.

Defenſe de ce coup.

* B le fou du roi donne échec à la 4 caſe du fou de ſa dame.

N le pion de la dame, 2 caſe, couvre.

B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec à la 4 caſe de la dame contraire.

N le roi, à la 3 caſe de ſon chevalier.

B le pion de la tour du roi, 2 caſes.

N le pion de la tour du roi, une caſe.

B le fou du roi prend le pion du chevalier de la dame contraire.

N le fou de la dame prend le fou du roi contraire.

B la dame donne échec & mat à la 4 caſe du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXVII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.

N le pion du fou du roi, une caſe.

B le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.

N le pion prend le chevalier du roi contraire.

B la dame donne échec à la 4 caſe de la tour du roi contraire.

N le roi, à ſa 2 caſe.

B la dame prend le pion contraire, & donne échec à la 4 caſe du roi contraire.

N le roi, à la 2 caſe de ſon fou.

B le fou du roi donne échec, à la 2 caſe du fou de ſa dame.

N le pion de la dame, 2 caſes, couvre.

B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec à la 4 caſe de la dame contraire.

N le roi, à la 3 case de son chevalier.
* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le fou du roi prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B le fou de la dame prend le pion du chevalier contraire, & donne échec.
N la dame prend le fou de la dame contraire.
B le pion prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B la dame donne échec à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la dame prend la tour du roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec à la case du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B le pion de la tour du roi prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec double.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B le pion prend la dame contraire & donne échec.
N le chevalier prend le pion contraire.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Autre défense du même coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.

B le pion de la tour du roi une case, & donne échec.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B la dame prend la tour du roi contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N la dame couvre, à la 3 case du chevalier de son roi.
B la dame prend la dame contraire & donne échec & mat à la 3 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, le pion du roi, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le roi saute.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi à la 4 case de sa dame.
B le fou du roi prend le pion de la tour du roi contraire & donne échec.

N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
* B le pion de la tour du roi prend le fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion une case, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la case de son roi.
B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi prend le fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de son fou.
B la dame donne échec à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi une case, couvre.
B la dame donne échec à la 3 case de la tour de son roi.
N le roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à sa 3 case.

CHAPITRE XXIX.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, le pion du roi, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le roi saute.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou du roi prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec à la 4 case du chevalier contraire.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
* B le pion de la tour du roi, une case, & donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi 2 cases, & donne échec & mat.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi une case, & donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier prend le pion du fou du roi contraire & donne échec double.
N le roi, à la 2 case de sa tour.
B le chevalier prend la dame contraire & gagnera.

CHAPITRE XXX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, une case.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
* B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 case de sa tour.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier de la dame à la 2 case de son roi.
B la dame donne échec à la 4 case de sa tour.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B le pion de la dame prend le pion du fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion prend le pion du chevalier de la dame contraire & donne échec de sa dame.
N le chevalier prend la dame contraire.
B le pion prend la tour de la dame contraire, fera dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XXXI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou de la dame, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N le roi saute.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou, & ensuite sautera du côté de la dame contraire, & avancera son Infanterie du côté de la tour du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou de la dame, à la deuxieme case du chevalier de la dame.
B le fou du roi, à la troisieme case de sa dame.
N le pion du fou du roi, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le fou de la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi une case, couvre.
B le pion, prend le pion contraire
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec à la dame.
N le chevalier, prend la dame contraire.
B le fou donne échec & mat, à la 3 case du chevalier contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4. case, du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 4. case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3. case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de son fou.
B la dame, prend le pion du roi contraire.
* N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, prend le fou du roi contraire.
N le chevalier du roi donne échec, à la quatrieme case du chevalier contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le chevalier prendra la dame contraire & gagnera

Défense de ce coup.

* N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
B le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
N le pion prend le fou du roi contraire, & après il jouera son roi à la case de son fou, & prendra le chevalier contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4. case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du fou de sa dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 3. case de son fou.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3. case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux case.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N. le pion du chevalier du roi, une cases.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la troisieme case de la tour.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B la tour du roi, à la case de son fou.
N le pion du foi du roi, une case.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la dame, à la troisieme case de son roi.
N le chevalier du roi, à sa case.
* B le fou du roi donne échec à la deuxieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B la dame à la 4. case du fou de son roi.

N le chevalier du roi à la 2 case de son roi.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi à la case de sa dame.
B le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le chevalier prend le fou contraire.
B la dame prend la dame contraire & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec à la seconde case du roi contraire.
N le roi à la case de son fou.
B le fou du roi à la 4 case de la tour du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le chevalier du roi, couvre à la 3 case de son fou.
B le fou de la dame à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le fou du roi donne échec à la seconde case du fou du roi contraire.
N la dame prend le fou du roi contraire.
B la tour prend la dame contraire.
N le roi prend la tour contraire
B la dame donne échec à la 4 case du fou de son roi.
N le roi à la seconde case de son chevalier.
B le roi saute.
N le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
B la tour à la case du fou de son roi.
N le fou de la dame à la case de son roi.
B la dame donne échec à la case du fou du roi contraire.
N le roi à la troisieme case de son chevalier.
B la tour donne échec à la troisieme case du fou du roi contraire.
N le roi à la quatrieme case de sa tour.
B la tour donne échec à la troisieme case de la tour du roi contraire.

N le chevalier prend la tour contraire.
B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec & mat à la troisieme case de la tour du roi contraire.

CHAPITRE XXXV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi saute.
B le pion de la dame, une case.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier à la 2 case de la tour de son roi.
B la dame à la 4 case de la tour du roi contraire, & donnera mat forcé.

CHAPITRE XXXVI.

Maniere de se défendre, le Noir jouant le premier.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi à la 3 case de son fou.

B le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
N le fou du roi à la 4 case du fou de la dame.
B de même.
N le roi saute.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N la tour du roi à la case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame à la seconde case de son roi.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier du roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame prend le pion contraire.
N le chevalier du roi prend le chevalier de la dame contraire.
* B la dame à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi à la 3. case de son fou.
B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi à la case de sa tour.
B la dame donne échec à la case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier ou la tour prendra la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire,
N la dame, où elle voudra.
B le fou prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

Autre défenſe du même coup

* B la dame, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le fou de la dame, à la 3 caſe de ſon roi.
B la dame prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B la dame donne échec, à la caſe de la tour du roi contraire.
N le roi, à ſa deuxieme caſe.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la caſe de ſon chevalier, deſſus la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, prend le chevalier contraire.
B le fou prend le chevalier contraire, & donne échec, à la 4 caſe de la dame contraire.
N le roi prend le fou contraire.
B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 caſe du fou de ſa dame.
B la dame donne échec, à la 3 caſe du roi contraire.
N le fou couvre.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec, & gagnera avec ſes pions.

CHAPITRE XXXVII.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux caſes.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 caſe de ſon fou.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B de même.

N le roi ſaute.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N la tour du roi, à la caſe de ſon roi.
B le roi ſaute.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B la tour du roi, à la caſe de ſon roi.
N le pion de la dame, deux caſes.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le pion du roi, une caſe.
B le chevalier du roi, à la quatrieme caſe du chevalier du roi contraire.
N le fou de la dame, à la quatrieme caſe du chelier du roi contraire.
* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier prend la dame contraire.
N la tour, prend le chevalier contraire.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de ſon roi.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B le pion prend le pion du chevalier de la damé contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
B le pion, prend la tour de la dame contraire.
N la tour prend la dame contraire, à la caſe de la tour de ſa dame.
B le chevalier de la dame, prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Défenſe de ce coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le roi prend le chevalier du roi contraire.
B le pion prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.
N le roi à la caſe de ſon fou.
B le pion prend le pion du chevalier de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion, prend la tour de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire, à la case de sa tour.
B le fou du roi, à la deuxieme case de son roi, contre sa dame, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case de son chevalier.
B le pion prend le pion du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire, à la deuxieme case du chevalier de sa dame.
B le chevalier, à la 3 case de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le pion du fou de la dame contraire.
B le chevalier, prend le fou du roi contraire.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.
B de même.
N le roi saute.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la tour du roi, à la case de son roi.

B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N la dame, à la troisieme case de son chevalier.
* B le pion prend le pion du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le pion prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la case de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.
N la tour prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le chevalier prend la dame contraire.
B le chevalier prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup:

* B le pion prend le pion du fou de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier donne échec double, à la troisieme case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa tour.

B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la tour du roi contraire, & fera le jeu pat.
N le roi, à case de son fou.
B le chevalier prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier prend le chevalier contraire.
B la dame prend le chevalier contraire.
N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B le chevalier donne échec, à la quatrieme case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le pion de la tour de la dame, prend le chevalier contraire.
B le roi prend le fou du roi contraire, & gagnera

CHAPITRE XXXIX.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du chevalier de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le pion du chevalier de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la quatrieme case de la tour de sa dame.
* B le pion de la dame, deux cases.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à sa troisieme case.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion de la dame, deux cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame, à la quatrieme case de sa tour.
N le chevalier du roi, à sa troisieme case.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la troisieme case de son roi.
B le pion de la dame, une case.
N la dame, à sa troisieme case.
B le fou de la dame, à la deuxieme case de sa dame, prendra le chevalier de la dame contraire, & gagnera.





LIVRE SECOND.

CONTENANT

DIVERSES MANIERES DE JOUER DU GAMBIT.

CHAPITRE PREMIER.

BLanc, le pion du roi 2 cafes.
Noir de même.
B le pion du fou du roi, deux cafes.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 cafe de fon fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cafes.
B le fou du roi, à la 4 cafe du fou de fa dame.
N le pion du chevalier du roi, une cafe.
B le chevalier du roi, à la 4 cafe du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 cafe de la tour du roi contraire.
B le roi, à la cafe de fon fou.
N le chevalier du roi, à la 3 cafe de fa tour.
B le pion de la dame 2 cafes.
N le pion de la dame, une cafe.
B le chevalier du roi, à la 3 cafe de fa dame.
N le pion du roi, une cafe, à la 3 cafe du fou du roi contraire.
* B le pion du chevalier du roi, une cafe.
N la dame donne échec, à la 3 cafe de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 cafe de fon fou.
N la dame donne échec, à la 2 cafe du chevalier du roi contraire.

B le roi, à sa 3 case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
N le fou du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B le fou du roi, à sa casse, dessus la dame contraire
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du chevalier de là dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne échec.
N le pion, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à sa case.
N la dame, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 2 case du fou de son roi.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à sa case, dessus la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE II.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame donne échec, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame deux cases.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.
N le pion du roi une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à sa case.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.
* B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
N la dame, à la 3 case de son chevalier.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N la dame, prend le pion de la dame contraire.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N la dame, à la 4 case de son fou pour conserver les deux tours.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N la dame donne échec à la 4 case de sa tour.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases, couvre.
N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.

N le roi, à la caſe de ſa dame.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défenſe de ce coup.

* B le fou de la dame couvre, à la 2 caſe de ſa dame.
N la dame, à la 4 caſe de la tour de la dame contraire.
† B le chevalier de la dame, à la 3 caſe de ſa tour.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le chevalier du roi, à la 4 caſe de la dame contraire.
N le pion du chevalier de la dame, 2 caſes.
B le pion du chevalier de la dame, une caſe.
N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 4 caſe du chevalier de ſa dame, deſſus la dame contraire.
N la dame, à la 2 caſe du chevalier de la dame contraire.
B la tour de la dame, à la caſe du chevalier de ſa dame, deſſus la dame contraire.
N la dame, prend le pion de la tour de la dame contraire.
B la tour de la dame, à ſa caſe deſſus la dame contraire.
N la dame, à la 2 caſe du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 3 caſe deſſus ſa dame contraire.
N la dame, prend la tour de la dame contraire.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, prend le chevalier contraire.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & à la 4 caſe de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
B le fou du roi, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
N la dame, à sa 2 case.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.
N le fou, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec à la troisieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE III.

Autre maniere de jouer.

Blanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi 2 cases.
N le pion de la tour du roi une case.
B le pion prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B la tour, prend la tour contraire.
N le fou du roi, prend la tour contraire.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la dame, prend le chevalier contraire.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
* B le pion, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, prend le pion du roi contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le chevalier du roi, prend la dame contraire.
B le fou de la dame donne échec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le pion prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, prend le fou contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de son fou.
N le roi, à sa deuxième case.
B la dame donne échec, à la 4 case de son chevalier.
N le roi, prend le pion contraire.
B la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le chevalier de la dame, couvre à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le pion, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.

B la dame prend le pion du chevalier du roi contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame prend la dame contraire.

B le pion, une case, fait dame nouvelle & donne échec.

N le roi, à la 2 case de sa dame.

B la dame prend le fou du roi contraire.

N la dame prend le pion du chevalier du roi contraire.

B la dame prend le chevalier du roi contraire.

N le pion une case, à la 3 case du fou du roi contraire.

B la dame donne échec à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à la 3 case de sa dame.

B le fou de la dame donne échec à la 4 case du fou de son roi.

N le roi à la 4 case du fou de sa dame.

† B le chevalier donne échec à la 4 case de la tour de sa dame.

N le roi, à la 4 case de la dame contraire.

B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec.

N le roi prend le pion du roi contraire.

B le chevalier donne échec & mat à la 4 case du fou de la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier donne échec, à la 4 case de la tour de sa dame.

N le roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le fou de la dame donne échec, à la 2 case de sa dame.

N le roi prend le chevalier contraire.

B le pion du chevalier de la dame, une case, & donne échec.

N le roi, à la 3 case de la tour de la dame contraire.

B la dame donne échec, à la 2 case du roi contraire.

N le roi, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
† B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le roi prend le pion du fou de la dame contraire.
B la tour donne échec & mat, à la case du fou de sa dame.

Autre défense du même coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de la tour de la dame contraire.
B le fou de la dame donne échec à sa case.
N le roi, à la 4 case du chev. de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE IV.

Autre maniere de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, à sa 4 case.
B le fou du roi à la 4 case du fou de la dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, à la 4 case.
N le fou du roi, à la 4 case de son roi.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.

N le fou du roi prend le pion contraire, à la 4 case de la tour du roi contraire, & donne échec.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de son chevalier.
B la tour du roi prend le pion contraire, à la 4 case de la tour contraire.
N le fou du roi prend le fou contraire.
B le pion prend le fou contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion à sa 4 case.
N le fou de la dame prend le chevalier contraire.
B la dame prend le fou.
N le chevalier prend la dame.
B la tour prend la tour, & donne échec.
N le roi, à sa 2 case.
B la tour prend la dame.
N le roi prend la tour.
B le fou prend le pion, à la 2 case du fou du roi contraire
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le roi, à sa 2 case.
B le fou, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, à la 3 case de son fou, & gagnera.

CHAPITRE V.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du roi contraire.

CHAPITRE VI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.

B le chevalier du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 2 caſe de ſon roi.

B la dame donne échec, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.

N le roi, à la caſe de ſa dame.

B le chevalier donne échec, à la caſe du fou du roi contraire.

N le roi à ſa caſe.

B le chevalier du roi prend la tour du roi contraire, & donne échec de ſa dame.

N le roi, à la caſe de ſa dame.

B le chevalier donne échec à la 2 caſe du fou du roi contraire.

N le roi à ſa caſe.

B le chevalier prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec de ſa dame,

N le roi, à la caſe de ſa dame.

B le chevalier prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE VII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 caſes.

B Noir, de même.

B le pion du fou du roi, 2 caſes.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.

N le pion de la tour du roi, une caſe.

B le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.

N le pion du chevalier du roi, deux caſes.

B le pion de la tour du roi, 2 caſes.

N le pion du chevalier du roi, une caſe.

B le chevalier du roi, à la 4 caſe du roi contraire.

N la tour du roi, à sa 2 case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.
B le pion une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case de son fou.
N la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de son fou.
B la dame, à sa 3 case.
N la tour, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire, dessus la dame contraire, prendra la dame contraire.

CHAPITRE VIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à sa 3 case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

N le pion du fou du roi, une caſe.
* B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſa tour.
N le chevalier du roi, à ſa troiſieme caſe.
B le pion de la dame deux caſes.
N le chevalier du roi, prend le pion de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi prend le pion contraire, à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.
N le pion du chevalier du roi, deux caſes.
B la tour, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion, prend la tour contraire.
B le chevalier du roi, à la troiſieme caſe du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à ſa deuxieme caſe.
B le fou du roi, à la caſe du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la 2 caſe de ſon chevalier.
B la dame prend le pion contraire, à la quatrieme caſe de la tour du roi contraire.
N la tour, prend le fou du roi contraire.
B le chevalier, à la quatrieme caſe du roi contraire & donne échec de ſa dame.
N le roi, à ſa deuxieme caſe.
B la dame donne échec, à la deuxieme caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la troiſieme caſe de ſa dame.
B le chevalier donne échec, à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N le roi, à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.
B la dame donne échec & mat, à la quatrieme caſe de la dame contraire.

Défenſe de ce coup.

* B le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de la tour.
N le pion du chevalier du roi, deuxieme caſe.
B le pion, prend le pion contraire.
N de même.
B le pion de la dame, deuxieme caſe.
N le chevalier du roi, à la deuxieme caſe de ſon fou.

B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la troisieme case de son chevalier.
B la dame, à la troisieme case du fou de son roi.
N de même.
B la dame, prend le pion contraire, à la troisieme case du chevalier de son roi.
N le pion de la dame, une case.
† B le chevalier du roi, à la troisieme case du roi contraire, & donne échec de sa dame.
N le roi à la deuxieme case de son fou.
B la tour, à la case du fou de son roi, & prendra la dame contraire.

Autre défense du même coup.

† B le chevalier du roi, à la troisieme case du roi contraire, & donne échec de sa dame.
N le roi, à la deuxieme case de la tour.
B la tour prend le pion contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre.
B la tour prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend la tour contraire.
B le fou, prend la dame contraire, & après donnera mat forcé.

CHAPITRE IX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N de même.
B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à sa troisieme case.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire
N le chevalier du roi à la quatrieme case de son roi.
B le fou du roi, à la troisieme case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, troisieme case de sa tour.

Défense de ce coup.

*B la tour prend le pion contraire, à la quatrieme case de la tour du roi contraire
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B la tour, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N la dame couvre, à la troisieme case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame prend la dame contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la deuxieme case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de la tour.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B la tour, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le fou, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour prend le fou de la dame contraire.
N le pion une case, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B la tour à la case du chevalier de son roi.
N la tour de la dame, à la case du fou de son roi.
B la tour, à la 3 case du fou de son roi.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire
B le roi, à sa deuxieme case.
N le roi, à la case de sa dame.
B le fou, à la troisieme case de son roi.
N la tour, prend la tour contraire.
B le chevalier, prend la tour contraire.
N le fou, à la troisieme case du fou de son roi.
B le chevalier, à la deuxieme case de sa dame.
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B la tour, prend le pion contraire.
N la tour, prend la tour contraire, & donne échec
B le roi prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE X.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
N le chevalier du roi à la deuxieme case de son roi.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion de la tour du roi, deux cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à sa troisieme case

B le chevalier du roi, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.

N le chevalier du roi, à la 4 caſe de ſon roi.

B le fou du roi, à la 3 caſe du chevalier de ſa dame.

N le pion du fou du roi, une caſe.

B le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de ſa tour.

N le pion du chevalier du roi, deux caſes.

B le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.

N le pion, prend le pion contraire.

B le pion de la dame, deux caſes.

N le chevalier du roi, à ſa troiſieme caſe.

B le pion du chevalier du roi, une caſe.

N le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.

B le chevalier prend le pion contraire, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.

N le pion une caſe, à la 2 caſe du chevalier du roi contraire.

B le fou du roi donne échec, à la 2 caſe du fou du roi contraire.

N le roi à ſa deuxieme caſe.

B la tour à la caſe du chevalier de ſon roi.

N le chevalier du roi, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.

B le fou du roi prend le pion contraire, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.

N le fou du roi, à la 2 caſe du chevalier de ſon roi.

B la dame, à la 4 caſe du chevalier de ſon roi.

N le fou du roi, prend le pion de la dame cotraire.

B la dame prend le chevalier du roi contraire, à la 4 caſe de la tour de ſon roi.

N la tour du roi, prend le fou du roi contraire.

B la dame, prend la tour du roi contraire.

N le fou du roi, prend la tour du roi contraire.

B la dame donne échec, à la 2 caſe du fou du roi contraire.

N le roi, à la deuxieme caſe de ſa dame.

B la dame donne échec, à la 4 caſe de la dame contraire.

N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame, donne échec, à la case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame donne échec, à la deuxieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B le chevalier du roi donne échec à la 2 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre maniere de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier donne échec, à la quatrieme case du roi contraire.
N le roi, à sa troisieme case.
B la dame prend le pion contraire & donne échec, à la quatrieme case du chevalier de son roi.
N le roi prend la chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la troisieme case de sa d ame.

B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le roi, à sa deuxieme case.
B le fou de la dame donne échec, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi couvre, à sa troisieme case.
B le pion du roi, une case.
N le fou du roi, prend le fou contraire.
B la dame prend le fou contraire & donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B le roi saute.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa troisieme case.
B la tour donne échec, à la troisieme case du fou du roi contraire.
N le chevalier, prend la tour du roi contraire.
B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la quatrieme case de sa dame.
B le chevalier de la dame donne échec, à la troisieme case de son fou.
N le roi prend le pion contraire, à la quatrieme case de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, deux cases, & donne échec.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de son fou.
N le roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le chevalier de la dame donne échec & mat, à la quatrieme case de la tour de sa dame.

CHPITRE XII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B le chevalier de sa dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la troisieme case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec de sa dame.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.
N le fou du roi donne échec, à la quatrieme case du fou de sa dame.
B le pion de la dame deux cases, couvre.
N le fou du roi, à la troisieme case de sa dame.
* B le fou du roi donne échec, à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
N le roi à la deuxieme case de son fou, ou à la case de sa dame.
B la tour, à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la quatrieme case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup

* B le fou du roi donne échec, à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case couvre.
B la tour à la case de son roi, dessus la dame contraire & la prendra.

CHAPITRE XIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases, couvre,
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame à la 4 case du chevalier du roi contraire.
* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la quatrieme case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion de la tour du roi, une case.
N la dame, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier de la dame, à la deuxieme case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la quatrieme case du roi contraire.

N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & donne échec, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la troisieme case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec.
B le pion prend le pion contraire.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour du roi, à sa 4 case, dessus la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le pion du roi, une case.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B le fou du roi, à la troisiéme case de sa dame.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N la dame, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, à la 2 case de la dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou de la dame, à la case de son roi, dessus la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier de la dame contraire, prendra la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la quatrieme case du fou de son roi.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la troisieme case du chevalier de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame, à la troisieme case.
N le pion de la dame, deux cases.
B la tour de la dame, à la case de son roi.
N la dame, à la deuxieme case du fon de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la troisieme case de la dame contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour, à la deuxieme case du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
† B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire, à sa rroisieme case.
B le chevalier donne échec double, à la troisieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N le pion prend le chevalier de la dame contraire.
† B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec.

N le chevalier du roi couvre, à la 2 case du fou de son roi.

B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Autre défense du même coup.

† B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de son fou.

B la tour donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B la tour, prend la dame contraire.

N le pion, prend la tour contraire.

B la dame donne échec, à la 3 case de son roi.

N le roi, à la case de sa dame.

B la dame donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire.

CHAPITRE XVI.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

B le pion de la dame, 2 cases.

N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N la dame, à la 2 case de son roi.

B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.

N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame, à sa 3 case.
N le pion de la dame, 2 cases.
B la tour de la dame, à la case de son roi.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame donne échec à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion de la tour du roi, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N le pion, prend le chevalier de la dame contraire.
* B le fou prend le pion contraire, & donne échec à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case de sa tour.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la tour, à sa 4 case.

B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa tour.

B le fou du roi prend le pion contraire, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

N la tour, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le chevalier du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à la case de son chevalier.

B le fou de la dame, prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le pion du roi, prend le pion contraire.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le pion de la dame, une case.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

B le pion de la dame, 2 cases.

N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.

B le pion du chevalier du roi, une case.

N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.

B le roi à la 2 case de son fou.

N le pion prend le pion contaire, & donne échec

B le pion, prend le pion contraire.

N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N la dame, à sa 2 case.
B la tour du roi, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la tour du roi, prend la tour du roi contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour du roi donne échec, à la 2 case de la tour du roi contraire.
* B le roi, à la case de son chevalier.
N la tour du roi, prend le pion du fou de la dame contraire.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame couvre, à la case de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, à la 3 case du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec à la case de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, une case, & donne échec.
N la dame; prend le pion contraire.
B le pion prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou de sa dame.
N le roi, à sa 4 case.
B la dame donne echec, à la case du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de son roi, & gagnera.

Défenſe de ce coup.

*B le roi, à la caſe de ſon chevalier.
N la tour du roi, à ſa caſe.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame couvre, à la caſe de ſon roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 2 caſe de ſa dame.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 caſe du fou de ſa dame.
B la dame, prend la tour du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 4 caſe de la dame contraire.
N le roi, à la 3 caſe du chevalier de ſa dame.
B la dame, prend la dame contraire.
N la tour, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame, & gagnera.

Autre défenſe du même coup.

*B le roi, à la caſe de ſon chevalier.
N la dame, à la 3 caſe de la tour du roi contraire.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 caſe de ſa dame.
B la dame donne échec, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 caſe du fou de ſa dame.
B la dame donne échec, à la 4 caſe de ſon fou.
N le roi, à la 2 caſe de ſa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 3 caſe du roi contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend la dame contraire.
B le roi prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
* B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend le fou de la dame contraire.
N la dame, à sa 2 case.
B la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire, dessus la dame contraire, il la prendra, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend le fou de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B la dame prend le pion du chevalier de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B le chevalier du roi prend la dame contraire.

N le fou de la dame prend la dame contraire.
B le chevalier du roi prend le pion du fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B le chevalier prend la tour contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi, à la 2 case du fou du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.

B le pion de ſon roi, une caſe.
N le pion de la dame prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B la dame, à la 4 caſe de la dame contraire.
N le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend le fou de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le pion de la tour du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le fou de la dame prend le pion contraire.
N la dame, à la 3 caſe du fou de ſon roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 caſe de ſon fou.
N le fou du roi, à la 3 caſe de la tour de ſon roi.
* B la tour de la dame donne échec à la caſe de ſon roi.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B le fou de la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec à la 3 caſe de la tour du roi contraire.
N le chevalier prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec & mat, à la 3 caſe du fou du roi contraire.

Défenſe de ce coup.

B la tour de la dame donne échec à la caſe de ſon roi.
N le roi, à la caſe de ſa dame.
B la tour prend le fou du roi contraire.
N le chevalier prend la tour du roi contraire.
B le fou de la dame donne échec à la 2 caſe du fou de ſadame contraire.
N le roi prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du roi, une case.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend le fou de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi prend le pion contraire.

N le pion prend le pion contraire.
B le fou de la dame prend le pion contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
* B le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 2 case de la tour de son roi.
B la tour donne échec à la case de son roi.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec à sa 3 case.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B la tour donne échec & mat à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
† B la tour de la dame, à la case de son roi, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame, ou à la 2 case de sa dame.
B la tour à la case de sa dame, prendra le fou contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

† B la tour donne échec, à la case de son roi.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame prend le chevalier contraire.
B la tour du roi, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la dame prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B le fou du roi donne échec à la 3 case du roi contraire.

N le chevalier de la dame couvre à la 2 case de sa dame.
B la dame prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B la dame donne échec & mat à la 3 case de la dame contraire.

CHAPITRE XXII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du roi, une case.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N de même.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
* B e chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour de la dame donne échec, à la case de son roi.
N le chevalier du roi couvre, à la 4 case de son roi.
B le chevalier de la dame à la 4 case de son roi.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend le chevalier contraire.
B la tour du roi, à la 3 case de la tour contraire.
N la dame, à sa deuxieme case.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou prend le chevalier du roi contraire.
N la tour donne échec, à la case du fou de son roi.
B le roi, à la case de son chevalier.
N la dame donne échec, à la deuxieme case du chevalier de son roi.
B le fou du roi couvre, à la 2 case du chevalier de son roi, & donne échec de la tour de sa dame.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case de la tour de son roi.
N le chevalier de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.

B la tour, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B la dame, prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou de la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour de la dame donne échec, à la case de son roi.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
† B le chevalier donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame donne échec double & mat, à la 3 case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le chevalier donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
¶ B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la case du fou de la dame contraire.

Autre défense du même coup.

* B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le chevalier, à la case du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de sa dame.
N le roi, à la case de sa dame.

B la tour donne échec, à la caſe de ſa dame.
N le roi à ſa caſe.
B la dame donne échec, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B la dame donne échec & mat, à la 2 caſe du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 caſes.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
N le fou du roi, à la 2 caſe de ſon roi.
B le pion de la dame deux caſes.
N le fou du roi donne échec, à la 4 caſe de la tour du roi contraire,
B le roi, à la caſe de ſon fou.
N le pion du chevalier du roi, deux caſes.
B le pion du chevalier du roi, une caſe.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, prend le pion contraire.
B la dame, à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 3 caſe du fou de ſon roi.
B le chevalier du roi couvre, à la 3 caſe de ſon fou.
N le pion de la dame, une caſe.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire, deſſus la dame contraire.
N la dame, à la 3 caſe du chevalier de ſon roi.
B la dame prend la dame contraire.

N le pion du fou du roi, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour prend le fou du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son chevalier, gagnera.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le fou du roi, à la 4. case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion de la dame, une case.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame, à la deuxieme case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du fou du roi, une case.
N le pion du fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à sa deuxieme case.
B de même.
N le chevalier du roi, à sa case.

*B le fou du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi à la case de son fou.

B le fou du roi, à la 3 case du roi contraire dessus la dame contraire, & donne échec de la tour de son roi.

N le roi, où il voudra.

B le fou prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N la dame, prend le fou du roi contraire.

B la tour, prend la dame contraire.

N le roi, prend la tour.

B le chevalier de la dame à la 3 case de sa tour.

N le chevalier du roi, à la 2. case de son roi.

B la tour donne échec, à la case du fou de son roi.

N le roi, à sa case.

B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.

N le roi, prend le fou de la dame contraire.

† B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N le roi à sa case.

B la dame prend le fou du roi contraire, & donnera échec & mat forcé

Défense de ce coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire

N le roi, à sa troisieme case.

B le pion de la dame une case, & donne échec à la 4 case de sa dame contraire

N le roi, à la deuxieme case de sa dame.

B la tour donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B la dame donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du fou du roi une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa deuxieme case.
B la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi
B la dame, à la troisieme case du fou de son roi.

N le chevalier du roi, à sa troisieme case.

B le pion de la dame, deux cases.

N la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.

B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.

N le pion prend le pion contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.

B le pion, prend le pion contraire, à la troisieme case du chevalier de son roi.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B la dame prend la dame contraire.

N le pion du chevalier du roi, prend la dame contraire.

B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXVII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du chevalier du roi, deux cases.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la caſe de ſa dame.
B le pion de la dame, deux caſes.
N le chevalier, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxieme caſe de ſon roi.
N le chevalier donne échec, à la troiſieme caſe du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la deuxieme caſe de ſon fou.
N le pion prend le pion contraire & donne échec à la 3 caſe du chevalier du roi contraire.
B le roi, prend le pion contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 3 caſe du fou de la dame contraire.
N le chevalier ou le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la caſe du roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux caſes.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N le pion de la dame, une caſe.
B le pion du fou de la dame, une caſe.
N la dame, à la deuxieme caſe de ſon roi.
B le pion de la dame, deux caſes.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.
N la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.
N le fou du roi, à la quatrieme case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou, ou à la case de sa dame.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire, & la prendra.

CHAPITRE XXIX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la deuxieme de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour, prend le fou du roi contraire.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, deux cases.
N la dame donne échec à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la tour prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa tour
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le fou de la dame, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire,
N le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la troisieme case du fou de son roi.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B le fou de la dame, prend la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la quatrieme case de la tour de son roi.
B la dame donne échec, à la quatrieme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la troisieme case de sa tour.
B la dame donne échec & mat, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N de même
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du fou du roi, une case, à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case de la tour de son roi.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la quatrieme case du fou du roi contraire.
N le fou du roi prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
B le pion prend le fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la quatrieme case du fou de son roi.
N la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, deux cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion de la tour de la dame, deux cases.
B le chevalier du roi donne échec à la troisieme case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, à la quatrieme case du chevalier de son roi.

N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.

B le chevalier donne échec, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N la dame donne échec à la quatrieme case de la dame contraire.

B le roi, à la troisieme case de son fou.

N la dame donne échec, à la troisieme case du fou de la dame contraire.

B le roi, à sa deuxieme case.

N la tour du roi, à la case du fou de son roi.

B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la dame contraire.

N le roi, à la case de sa dame.

B la dame donne échec, à la case du roi contraire.

N la tour, prend la dame contraire.

B le chevalier donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.

Noir, de même.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.

B la dame, à la deuxieme case de son roi.

N de même.

B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du chevalier du roi, deux cases.

B le pion de la dame, deux cases.

N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le pion

B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion, une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
B la dame, à la 3 case de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
N la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du roi, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B la tour donne échec, à la case de la tour du roi contraire.

N le chevalier du roi couvre, à ſa caſe.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.
N le roi, à ſa caſe.
B la tour prend le chevalier contraire, & donne échec & mat.

Défenſe de ce coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 caſes.
N le pion du chevalier du roi, une caſe, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſa tour.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 caſe du fou de ſon roi.
N le pion du fou du roi, une caſe.
B le roi ſaute.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 caſe du chevalier de ſon roi.
B la dame, à la 3 caſe de ſon roi
N le chevalier de ſon roi, à ſa caſe.
B la tour du roi, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 caſe du chevalier de ſon roi.
B la dame, à la 4 caſe du fou de ſon roi.
N le pion de la dame, une caſe.
B la tour donne échec, à la caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 caſe de ſa dame.
B le fou du roi, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N la dame, à la 2 caſe du chevalier de ſon roi.
B le fou du roi donne échec, à la caſe du roi contraire.
N le roi, à ſa 3 caſe.
B le pion de la dame, une caſe, donne échec & mat.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniere de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
B le roi saute.
N le roi saute.
B le chevalier du roi, à la case de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.
N. le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le roi, à la case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.

B le chevalier de la dame, à la 4 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le chevalier du roi, à sa 2 case.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N la dame, à la seconde case de son roi.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi à la case de sa tour.
B la dame, à la 4 case de son roi, donnera mat forcé, à la 2 case de la tour du roi contraire, ou prendra la dame contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le roi saute.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases, couvre.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier, à la 3 case de la dame contraire.
N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier donne échec, à la 2 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 caſe du fou de ſa dame.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 caſe du fou de ſon roi.
N le pion de la dame, une caſe, couvre.
B le fou de la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 3 caſe de la dame contraire.
N le roi, à la 2 caſe de ſa dame.
B la tour donne échec & mat, à la 2 caſe du roi contraire.

CHAPITRE XXXIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux caſes.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 caſes.
N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 caſe de ſon fou.
N le pion, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, deux caſes.
N le fou du roi, à la 3 caſe du chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi, à la 3 caſe de ſa dame.
N la dame, à la 2 caſe de ſon roi.
B de même.
N le chevalier de la dame à la 3 caſe de ſon fou.
* B le pion du roi, une caſe.
N le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier du roi contraire.
N le chevalier prend la dame contraire.
B le pion, prend la dame contraire.
N le chevalier de la dame, prend le chevalier de la dame contraire.

* B le pion de la tour de la dame, une caſe.
N le fou du roi, à la 4 caſe de la tour de ſa dame.
B le fou de la dame à la 2 caſe de ſa dame, gagnera.

Defenſe de ce coup.

* B le pion du roi, une caſe.
N le chevalier du roi, à la 4 caſe de ſa dame.
B le fou de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
N le chevalier de la dame prend le pion contraire, à la 4 caſe de la dame contraire.
B le chevalier de la dame prend le chevalier du roi contraire.
N la dame donne échec à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
* B le pion du chevalier du roi une caſe, couvre.
N le pion prend le pion contraire.
B la dame, à la 2 caſe du chevalier de ſon roi.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec de ſa dame.
B le roi, à la caſe de ſon fou.
N le pion prend le chevalier du roi contraire, fait dame nouvelle, & donne échec.
B la dame prend la dame nouvelle.
N la dame, à ſa caſe.
B la dame prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la caſe de ſon fou.
B le chevalier donne échec à la 3 caſe du fou du roi contraire.
N le roi, à ſa 2 caſe.
B le fou de la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N le pion de la dame, une caſe, couvre.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec.
N le pion prend le pion contraire.
B le chevalier donne échec, à la 4 caſe de la dame contraire.
N le roi, à ſa caſe.
B la dame prend le chevalier contraire à ſa 4 caſe.

N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec à la 4 case de son roi.
N la dame couvre, à la 2 case de son roi.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec & mat.

CHAPITRE XXXV.

Autre maniere d'ordonner son jeu, & de se défendre; le noir jouant le premier.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 caſe du roi contraire.
N la dame, à la 2 caſe de ſon roi.
B le chevalier donne échec à la 3 caſe du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 caſe de ſon fou.
B le fou du roi donne échec à la 4 caſe du fou de ſa dame, & gagnera.

CHAPITRE XXXVI.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux caſes.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 caſes.
B le pion du roi prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 caſes.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le pion du chevalier du roi, une caſe.
N le chevalier du roi, à la 4 caſe du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
N le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la caſe de ſa dame.
N le fou du roi, à la 3 caſe du chevalier de ſa dame.
B le chevalier du roi, à la 4 caſe de la tour de ſon roi.
N le chevalier du roi donne échec à la 2 caſe du fou du roi contraire.
B le roi, à ſa caſe.

N le chevalier du roi prend la tour du roi contraire.
* B le chevalier du roi donne échec à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa 2 case.
B le pion une case, & donne échec à la 3 case du fou du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le chevalier du roi donne échec à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion de la dame, 2 cases, couvre.
B le fou du roi prend le pion de la dame contraire, & donne échec.
N la dame prend le pion du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVII.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi prend le pion du fou du roi contraire.

N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 caſes.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le pion du chevalier du roi, une caſe.
N le chevalier du roi, à la 4 caſe du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſa tour.
N le chevalier du roi prend le pion contraire, à ſa 4 caſe.
B la dame donne échec à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 caſe du fou de ſon roi.
B le pion de la dame, 2 caſes.
N le fou du roi prend le pion de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 4 caſe du chevalier du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 caſes.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 caſes.
B le pion du roi prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 caſes.
N le fou du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le pion du chevalier du roi, une caſe.
N le chevalier du roi, à la 4 caſe du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſa tour.
N le chevalier du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec à la 4 caſe de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi couvre à la 2 caſe du fou de ſon roi.

B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du roi prend le pion de la dame contraire.
B le pion du roi une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le fou du roi donne échec à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame une case, couvre.
N le pion prend le pion du fou de la dame contraire.
B la dame donne échec à la 2 case de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le pion contraire.
B la dame donne échec à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N le pion de la dame, une case couvre.
B le chevalier prend le pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIX.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
B le pion du roi prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
N le chevalier du roi prend le pion du chevalier du roi contraire.
B le chevalier prend le chevalier du roi contraire.
N la dame prend le chevalier du roi contraire.

B le pion de la dame, deux cases.
N la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
B le pion, prend le fou du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
B le fou de la dame couvre, à la 3 case de son roi.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de sa dame.
N la dame, à la case du chevalier du roi contraire.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou du roi, une case
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la dame couvre, à la case du fou de son roi.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le roi, à la deuxieme case de sa tour.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XL.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
*B la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le chevalier donne échec, à la 3 case du roi contraire.
N le pion de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le chevalier prend la tour du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre à sa case.
B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.

B le pion, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la deuxieme case de son roi.
B le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi, gagnera.

CHAPITRE XLI.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame prend le pion du roi contraire & donne échec.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B la dame prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case du fou de son roi.
B le roi, à la deuxieme case de son fou.

N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, deux, cases, couvre.
N le fou du roi, à la deuxieme case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou de la dame, à la deuxieme case de sa dame.
N le pion de la dame, deux cases.
B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire
N le pion, prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, prend le fou de la dame contraire, & donne échec.
N le chevalier, prend le fou du roi contraire.
B la tour prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLII.

Autre maniere de jouer.

N Noir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxieme case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la deuxieme case de sa dame.
B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, à la deuxieme case de son roi.
† B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

Défense de ce coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame, prend le fou de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend le chevalier contraire.
B la dame, prend la tour contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case du chevalier de son roi
B la dame donne échec, à la case de la dame contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la quatrieme case de sa dame.
B la dame, prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.

B le roi, à la deuxieme case de son fou.

N la dame donne échec, à la 4 case de la dame contraire.

B le roi, à la deuxieme case de son chevalier.

N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.

B le roi, à la deuxieme case de sa tour.

N la tour du roi, à la case de son chevalier.

B la dame donne échec, à la case de la dame contraire.

N le roi, à sa troisieme case.

B le chevalier, ou le fou du roi prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIII.

Autre maniere de jouer.

N Noir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion contraire.

B le pion du roi, une case.

N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du chevalier du roi, deux cases.

B le pion de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

B le pion de la tour du roi, une case.

N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.

B le pion de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à la 3 caſe de ſon roi.
B le pion de la dame, une caſe.
N le chevalier du roi, à la 4 caſe du fou de ſa dame.
B le pion du chevalier de la dame, deux caſes.
N le chevalier du roi, à la troiſieme caſe de la tour de ſa dame.
B le pion de la tour de la dame, une caſe.
N le pion de la dame, une caſe.
B le fou de la dame, à la 2 caſe du chevalier.
N le pion, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 caſe de ſa dame.
B le fou du roi, à la 4 caſe du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire.
N le chevalier prend le chevalier du roi contraire.
B le pion prend le pion du chevalier de la dame contraire, & donne échec du fou de ſon roi.
N le fou de la dame, couvre.
B le fou, prend le fou contraire.
N la tour, à la caſe du chevalier de ſon roi.
B le pion prend la tour de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire.
B le roi ſaute.
N la tour, prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 2 caſe de ſon roi.
N le roi, à la caſe de ſon fou.
B la dame prend le chevalier, à la 3 caſe de la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIV.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, deux cases.
B de même.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B la dame donne échec, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
B la dame, à la deuxieme de son roi.
N la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de sa dame.
N le pion prend le pion contraire, à la quatrieme case du roi contraire.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre, à la 4 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
B la tour, prend la tour contraire.
N la dame, prend la tour contraire.
B la dame donne échec, à la troisieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case,
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la deuxieme case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XLV.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la tour du roi, prend le fou contraire.
N la dame donne échec à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier, une case, couvre.
N la dame prend le pion de la tour contraire.
B la tour à la 2 case du chevalier de son roi.
N la dame, à la case de la tour du roi contraire.
B la dame, à la 4 case du chevalier de son roi.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B la dame, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame, à la 4 case de son roi.

B la tour, à la 2 case du fou de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, deux cases.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier de la dame, à la quatrieme case de la dame contraire.
N la dame, à la troisieme case de son fou.
B la dame à la quatrieme case du chevalier du roi contraire.
N le roi saute.
B le chevalier donne échec à la 2 case du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVI.

Autre maniere de jouer, le Blanc commençant par le pion du fou du roi.

BLanc, le pion du fou du roi, deux cases.
Noir, le pion du roi, deux cases.
B le pion du fou, prend le pion du roi contraire.
N la dame donne échec, à la quatrieme case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N la dame, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B le pion du roi, deux cases.
N la dame, à la troisieme case de son roi.
B le pion de la dame, deux cases.

N la dame, à la deuxieme caſe de ſon roi.
B le fou de la dame, à la quatrieme caſe du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la quatrieme caſe du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la tour de la dame, une caſe.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, à la 4 caſe de la tour de ſa dame, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVII.

Autre maniere de jouer, le Blanc commençant par le pion de la dame.

BLanc, le pion de la dame, deux caſes.
Noir, de même.
B le pion du fou de la dame, deux caſes.
N le pion de la dame, prend le pion du fou contraire.
B le pion du roi, une caſe.
N le pion du chevalier de la dame, deux caſes.
B le pion de la tour de la dame, deux caſes.
N le pion du fou de la dame, une caſe.
B le pion de la tour de la dame, prend le fou du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, prend le pion contraire.
B la dame, à la 3 caſe du fou de ſon roi, prendra la tour de la dame contraire.

CHAPITRE XLVIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion de la dame, deux caſes.
Noir, de même.
B le pion du fou de la dame, deux caſes.

N le pion de la dame, prend le pion contraire.
B le pion du roi, deux cases.
N le pion du chevalier de la dame, deux cases.
B le pion de la tour de la dame, deux cases.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour de la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le piou, prend le pion de la tour de la dame contraire.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N le pion de la tour de la dame, deux cases.
B le pion du chevalier de la dame, prend le pion contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le pion du roi, prend le pion contraire.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier de la dame, à sa 3 case.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case, à la 4 case du fou de la dame contraire.
N la dame donne échec, à la 2 case de son roi.
B la dame couvre, à la 2 case de son roi.
N la dame, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la case de sa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.

B le pion

B le pion du fou du roi, prend le fou contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, une case.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion de la dame, une case, à la 2 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le pion contraire.
B le pion, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier contraire.
N le chevalier, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend le pion de la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion de la dame deux cases.
Noir, de même,
B le pion du fou de la dame, deux cases.
N de même.
B le pion de la dame, prend le pion du fou contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour.
B la dame couvre, à sa 2 case.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend la dame contraire.
N le pion de la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier, prend le pion contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le fou du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion, prend le fou contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, une case.
N le roi saute.
B. le pion du roi, 2 cases.
N le pion du roi, une case.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N la tour à la case de sa dame.
B le fou de la dame, à la 3 case de la tour de la Dame.
N le chevalier du roi, à la case de son roi.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, à sa 3 case.
B le fou de la dame, à la 4 case du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N le pion de la tour de la dame, 2 cases.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire
N la tour donne échec, à la case de la tour de la dame contraire
B le roi, à la 2 case de son fou.
N la tour, à la case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son chevalier.
N le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
N la tour de la dame, à la 2 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion, une case, à la 3 case du chevalier de la dame contraire.
B la tour, à la case du chevalier de sa dame.
N le pion, une case, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
B le roi, à sa case.
N le pion du fou du roi, une case.
B le roi, à la case de sa dame.
N la tour, à la 4 case du fou de la dame contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la tour donne échec à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, a sa 3 case.
B la tour donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire; & si le noir avoit joué son roi a la case de son fou, le blanc auroit poussé son pion une case, auroit pris le chevalier contraire, & auroit gagné.

CHAPITRE L.

Moyen le plus sûr de faire marcher ses pions, & de bien conduire son roi à la fin du Jeu.

BLanc, le roi à sa case.
B le pion du fou de la dame, à sa case.
B le pion du chevalier de la dame, à sa case.
B le pion de la tour de la dame à sa case.

N le roi, à sa 2 case.
N le pion du fou du roi, à sa case.
N le pion du chevalier du roi, à sa case.
N le pion de la tour du roi, à sa case.

Le blanc commence.

B le pion de la tour de la dame, 2 cases.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le pion de la tour de la dame, une case, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le roi, à la 3 case de son chevalier.
N le pion de la tour du roi une case, & donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 3 case de sa tour.
N le pion du fou du roi, une case à la 4 case du fou du roi contraire.
B le roi, à la 4 case de son chevalier.
N le roi à la 2 case du chevalier de la dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case à la 4 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de la dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case, à la 3 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B le pion, une case à la 3 case de la tour de la dame
N le roi, à la case de la tour de sa dame.
B le pion de la tour de la dame une case, à la 2 case

de la tour de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le roi, a la case de la tour do sa dame.
B le pion du fou de la dame une case, à la 2 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le pion de la tour de la dame une case, fait dame nouvelle, & donne échec.
N le roi, prend la dame nouvelle.
B le pion du fou de la dame une case, fait dame nouvelle, & donne échec & mat.

CHAPITRE LI.

Jeu de parti en plusieurs façons.

BLanc, le roi à la 2 case de son fou.
B N le chevalier du roi, à la case du chevalier du roi contraire.

N le roi, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, à la 3 case du chevalier de son roi.

Le blanc jouera le premier, & donnera mat au noir en quatre temps.

B le chevalier du roi, a la 3 case du fou du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case, à la 4 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chechevalier de son roi.
N le roi, à la case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la tour du roi, une case, à la 2 case de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou de son roi.

CHAPITRE LII.

Autre Jeu de parti.

BLanc, le roi, à la case du fou du roi contraire.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
B la tour du roi, à la case du fou de son roi.

B le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, à la 4 case de son roi.

N le roi, à sa 3 case.
N le pion du roi, à la 4 case de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
N la tour de la dame, à la 2 case du chevalier de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
N la tour du roi, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le pion de la tour de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
N le pion du chevalier de la dame, à la 3 case du chevalier de sa dame.

Le blanc commencera, & donnera mat au noir en trois coups.

B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la tour prend le chevalier du roi contraire.
B la tour du roi donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi prend la tour du roi contraire.
B la tour de la dame donne échec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

CHAPITRE LIII.

Autre Jeu.

BLanc, le roi à la 4 case du roi contraire.
B la tour du roi, à la 4 case du fou du roi contraire.
B la tour de la dame, à la 4 case de la dame contraire.

N le roi seul, à sa 2 case.

Le blanc jouera le premier, & donnera mat au noir en trois coups, à condition de jouer ses trois pieces l'une après l'autre.

B la tour du roi, à la case de son fou.
N le roi, à sa case.
B le roi, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour de la dame donne échec & mat, à la case de la dame contraire.

CHAPITRE LIV.

Autre jeu.

BLanc, le roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame, à sa 2 case.

N le roi, à la case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, à la 2 case du fou du roi contraire.

Le blanc commencera de cette façon, parce que s'il jouoit autrement, il ne seroit pas forcé.

B le roi, à la 4 case de son fou.
N le pion une case, fait dame nouvelle.
B le roi, à la 3 case de son chevalier, & donnera mat au noir le coup suivant.

CHAPITRE LV.

Autre Jeu.

N le roi seul, à sa 4 case.

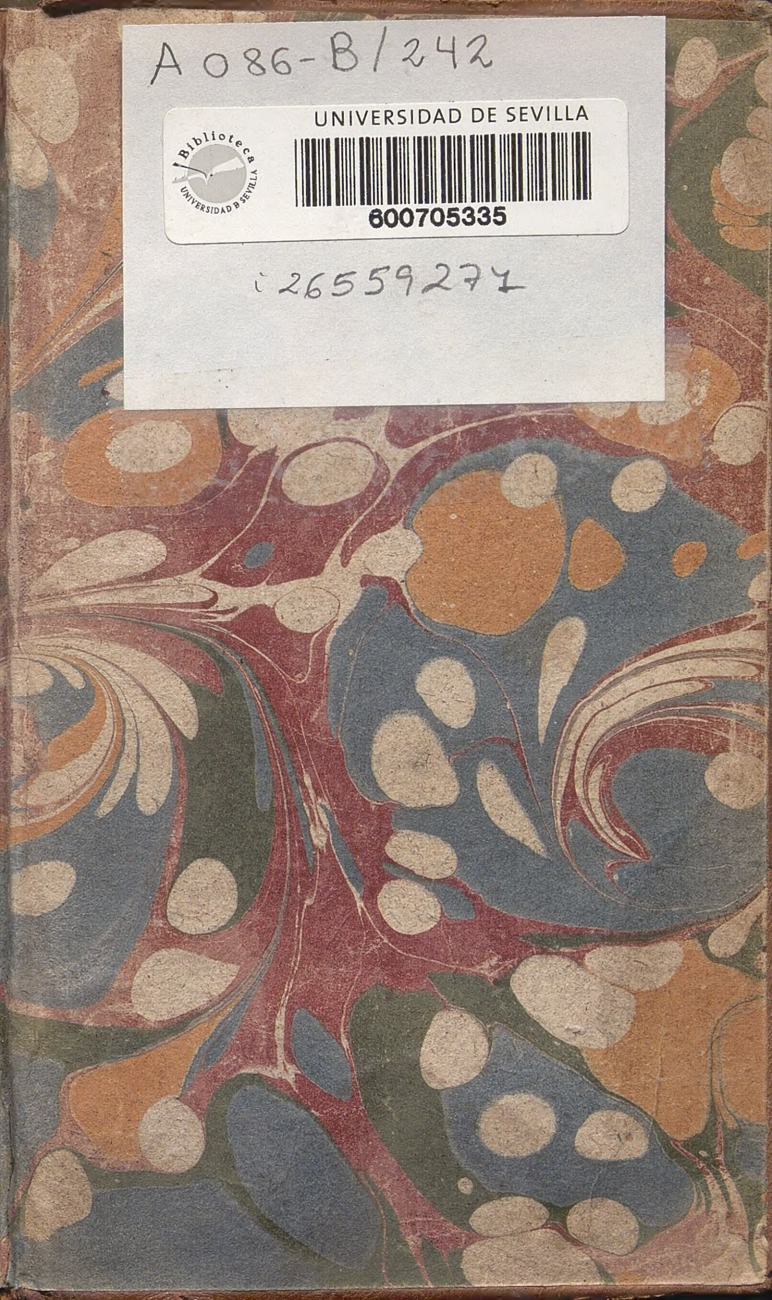
B la tour de la dame, à la 4 case de sa dame.
B la tour du roi, à la 4 case du fou de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case du fou du roi contraire.

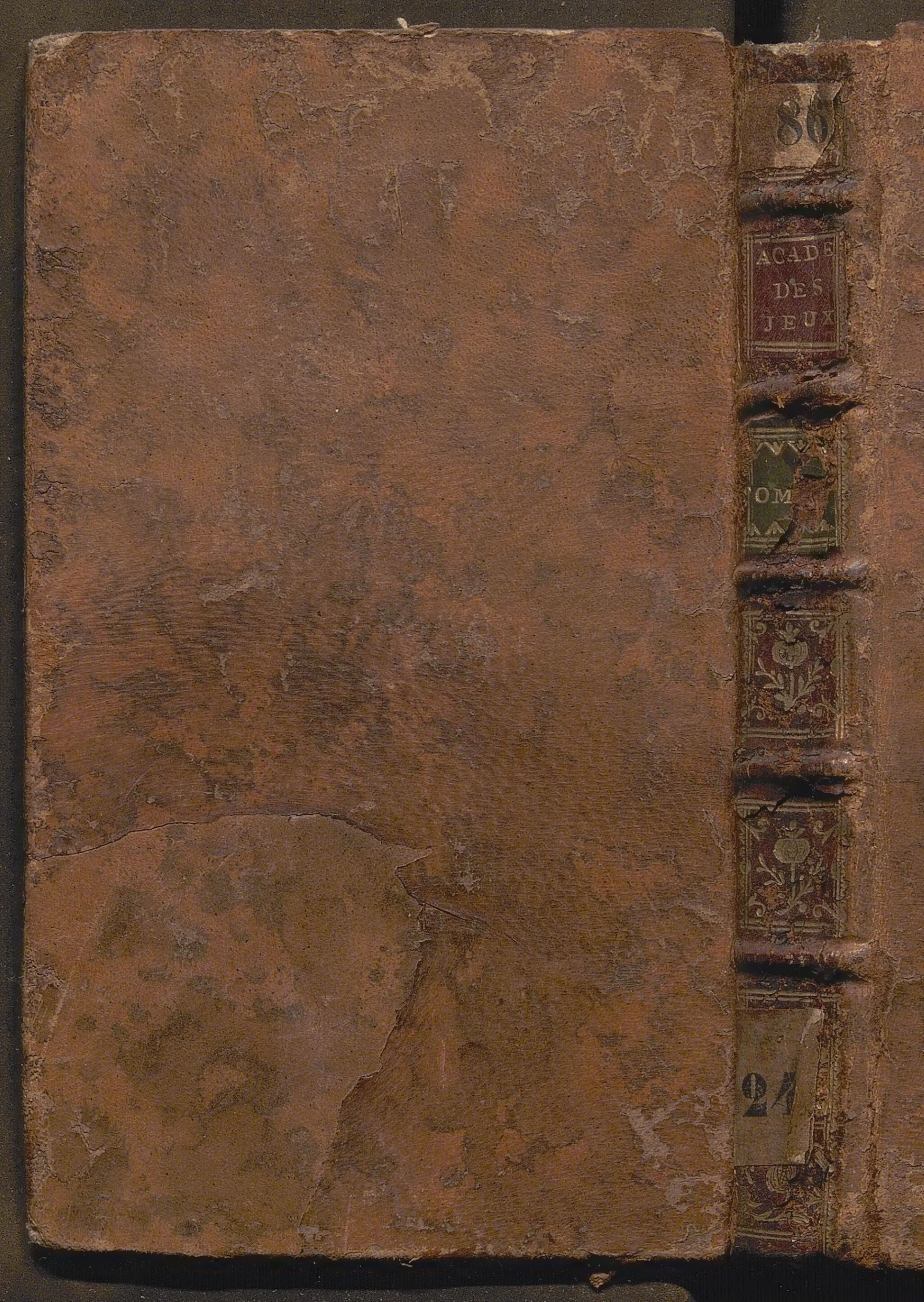
Le blanc donnera mat au noir, justement en trois coups.

B le chevalier de la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, a sa 3 case.
B le chevalier du roi, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le roi, où il voudra.
B la tour du roi donne échec & mat, à la 4 case de fou roi.

FIN.




A 086-B/242
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
Biblioteca
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
600705335
i 26559271


86
ACADE
DES
JEUX
TOM
24


colorchecker CLASSIC
calibrite
mm